15F Seulement !

Juillet - SUPER NINTENDO - NES - GAME BOY - Juillet

15F Seulement !

BANZAÏ

Spanky le singe facétieux

LE GÉANT DES CONSOLES NINTENDO – ET SES CARTES COLLECTORS

N°13 JUILLET 93

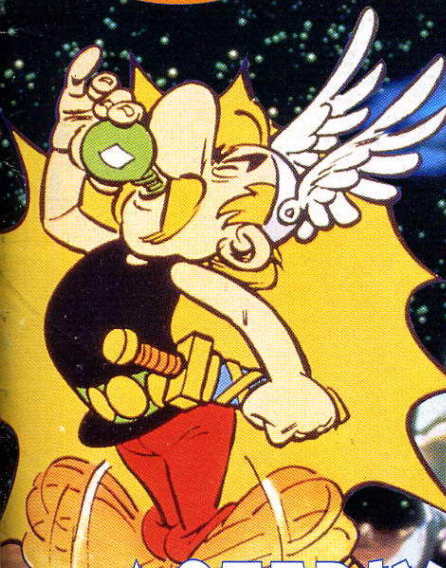


SUPER JAMES POND

En cadeau ! le MAGNET de la STAR

SUPER JAMES POND

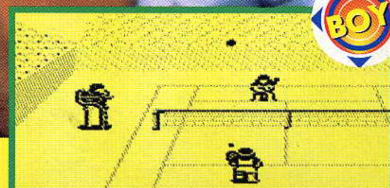
STAR WING la bombe de la SNin ?



ASTERIX à la recherche d'OBELIX

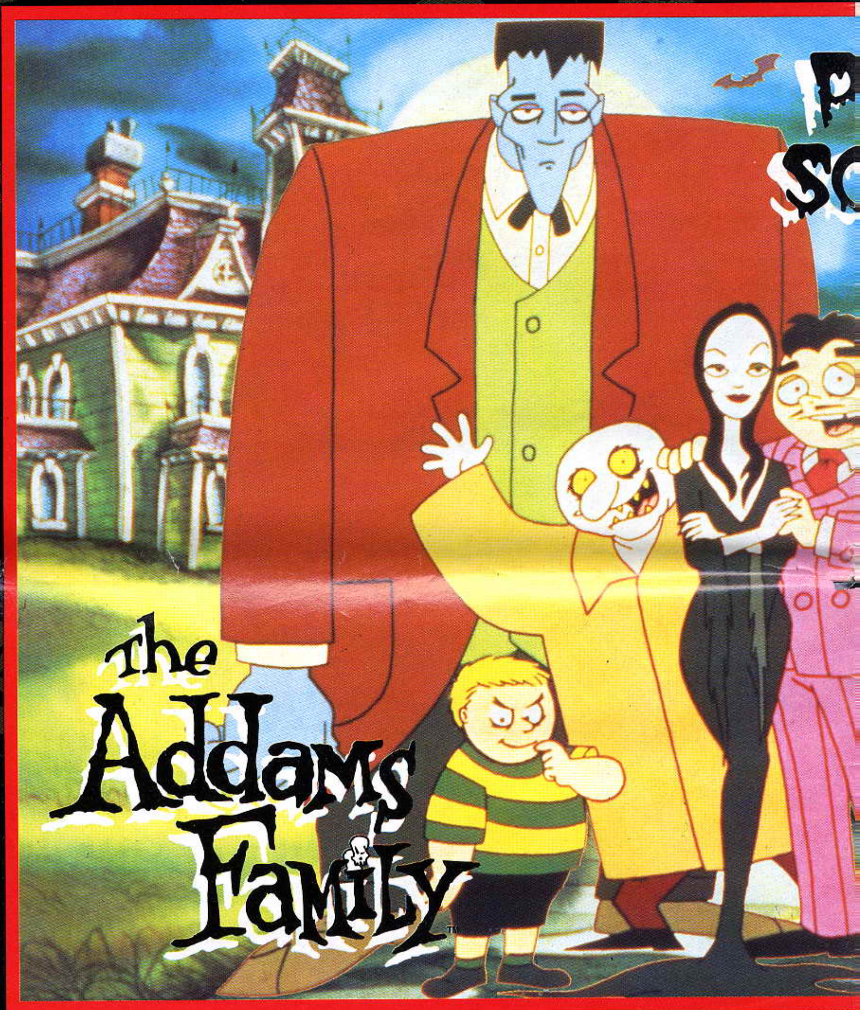


Suisse : 4 FS Belgique : 110 FB Canada : 3,50 $ Portugal : 450 escudos Guadeloupe/Guyane/ Martinique/Réunion : 22,50



TOP RANK TENNIS

LA FAMILLE ADDAM
SUR VOS CONSOLES



PLUS DE MUSIQUES, PLUS DE TA
PLUS DE MONSTRES, PLUS DE SA

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY





T'ES PRIS AU

OCEAN FRANCE, 25 Bd Berthier 75017 Paris. Tél: (1) 40-53-92-



Nous, l'été, c'est plus fort que nous !! Faut qu'on bouge ! Sinon, on ne peut pas partir en vacances ! Le "magnet" de James Pond, dès ce numéro, pour nous mettre en appétit. Et voilà le héros d'Océan qui trône fièrement sur la porte du frigo ! Et c'est rien par rapport au prochain numéro, le 15 juillet. Dans le super magazine double d'été, un dossier spécial "Jurassik Park" et la casquette, aux couleurs de Jurassic Park, elle aussi. Merci Océan et merci Banzzaï ! Un été spécial "jeux vidéo", d'autant que, dès le 30 juin, Supersonic te propose le frisbee qui tue avec Cool Spot de Virgin. Les autres éditeurs cartonnent aussi, avec Top Rank Tennis et Astérix sur Game Boy. On se garde d'oublier les ramollis du biscoto, les furieux du bulbe rachidien avec Chessmaster sur SNin, une cartouche pour ne pas bronzer idiot. Pour les ceusses qui auraient pu grogner de ne pas trouver la rubrique "Arcades", bonne nouvelle : JAM sort fin juin. Un magazine rien que pour ça. A part ça, le 36 68 18 00 fait toujours gagner 8 consoles par mois, alors... Tout baigne !!!

NB : un questionnaire t'attend pour préparer la rentrée. Allez ! Un dernier effort avant les cocotiers. Ecris-nous ! (pages 19–20)

BB BANZZAÏ

SOMMAIRE

N°13 – JUILLET 93



Bienvenue dans la rubrique "Rock Around The Globe" destinée à vous dévoiler en avant-première les meilleures cartouches des éditeurs étrangers. Vous découvrirez ainsi les prochains hits japonais et américains pour Super Nintendo avant tout le monde. L'importance de cette rubrique sera bien sûr fonction de l'actualité mondiale, variant de deux à quatre pages. Comme il est impossible de présenter exhaustivement tous les jeux de chaque éditeur, Banzzaï opère une sélection des meilleurs titres susceptibles d'être édités ou distribués par Bandaï, Nintendo ou un autre distributeur en France. Attention cependant, certains de ces jeux risquent de ne jamais voir le jour dans notre beau pays.

FINAL FIGHT 2

Je ne te parlerai même pas du scénario d'une banalité plus qu'affligeante qui a présidé à la réalisation de la suite de Final Fight, il suffit que tu saches qu'il te faudra une fois de plus cogner tout ce qui bouge dans les six pays où tu joueras au touriste frappeur. Copie quasi-conforme de Final Fight première mouture (on retrouve même des vieux copains comme Andore), force est de reconnaître que FF2 n'apporte pas grand chose au genre. Les décors où tu évolueras sont de toute beauté mais ne réussissent pas à cacher l'aspect répétitif du jeu. Techniquement parlant, les sprites souffrent parfois d'un désagréable phénomène de clignotement qui ne nuit cependant pas à la jouabilité générale. Les musiques sont franchement très moyennes pour ne pas dire franchement mauvaise. On ne connaît pas encore la date officielle de lancement.







POWERMONGER

Pourquoi aller jouer les dieux quand il y a tellement de joies à goûter en ce bas monde ? Imagineer, l'éditeur de Powermonger sur Super Nintendo, te propose justement d'incarner un simple humain. C'est vrai quoi, on peut rester simple et nourrir quelques petites ambitions personnelles comme devenir le maître de monde (au hasard). Pour ce faire, tu n'hésiteras pas à lever des armées qui n'auront de cesse d'étendre ton domaine d'influence. C'est bien beau une armée, mais une armée, ça mange et ça ne sa bat pas avec des cure-dents. Par conséquent, tu devras veiller à bien allouer tes ressources limitées entre les personnes affectées à l'agriculture, à l'industrie, à l'invention de nouvelles technologies etc. En conclusion, Powermonger, tout en reprenant une perspective de jeu à la Populous, semble plus riche au niveau des possibilités de jeu. Tu peux par exemple t'allier à des chefs de guerre que tu as vaincus et les placer à la tête d'une partie de ton armée !

LES SUPERS "PLANS" DE L'ÉTÉ !!

LA CASQUETTE

Le 15 Juillet, la casquette de super qualité, **"Jurassik Park"** offerte par Océan et Banzzaï avec le numéro double d'été.

LE FRISBEE

Dès le 30 juin, le Super Frisbee **"Cool Spot"** offert par Virgin et Supersonic dans le numéro double d'été.

UN N° SPÉCIAL DE BANZZAÏ : J.A.M.

(Jeux, Arcades, Machines)

Fin juin, un numéro spécial réservé exclusivement aux bornes d'arcades, à la Neo-Geo, aux flippers et à la réalité virtuelle.

- Tous les **futurs hits** de ta console préférée testés en avant-première.
- L'ouverture en France de la première salle de jeu **"SEGA WORLD"**.
- **Londres** : Des salles d'arcades de folie !! -
- Tout sur les premiers **jeux virtuels** d'arcade.
- Guide complet de la **Neo-Geo**.
- **Les flippers...**

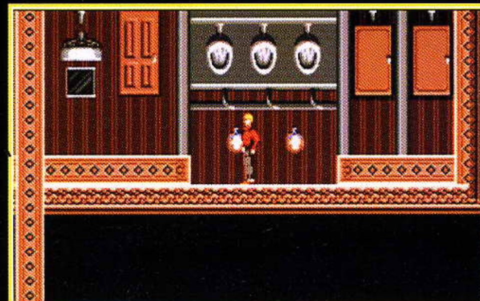
BANZZAÏ 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS – Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60 – Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

RÉDACTION : *Rédacteur en Chef* : Frank Ladoire – *Rédacteurs* : Animal, Régis Crochet, Lionel Vilner, David Taborda, Michaël Valensi, Hong Hai Vuong – **RÉDACTEURS GRAPHISTES** : *Maquette, création artistique* : Séverine Dreux-Besnard – *Infographie vidéo* : Godefroy Luong – *Scanner / Flashage* : Isabelle Lebigre, François Royere, Frédéric Levesque, Carol Gregg – *Dessinateur* : Rémy Gross – *Dessinateur BD* : Mr NO – **SECRÉTAIRE DE RÉDACTION** : Thierry Pierre – **PUBLICITÉ** : *Directeur* de Publicité : Antoine Harmel – *Directeur Commercial & Marketing* : Lionel Pillet – *Assistante Direction Commerciale* : Stéphanie Rumpler – *Assistante de Publicité* : Katia Rouxel – **FABRICATION** : *Chef de Fabrication* : Jacques Gouffé – *Secrétaire de Fabrication* : Isabelle Dubuc – **DIFFUSION, VENTES** : *Responsable* : Olivier Le Potvin – TE 73 – Tél : (1) 45 22 38 60 – *Correspondance Abonnement* : 36 rue de Picpus – 75012 Paris Tél : 43 42 00 60 – *Tarif abonnement France* : 6 numéros / 115 francs – **PROMOTION** : *Responsable* : Véronique Gardy – **TELEMATIQUE** : Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathen – **COMPTABILITE** : *Chef Comptable* : Leila Aithabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard, Nadia Sahel – **ADMINISTRATION** : Pascale Bry assistée de Janick Brohan – **DIRECTION EDITORIALE** : *Directeur de la publication et des rédactions* : Godefroy Giudicelli – *Directeur Délégué* : Patrick André – *Directeur Adjoint des Rédactions* : Stéphane Lavoisard – **IMPRESSION** : *Imprimerie de Massy – Jean Didier* – Banzzaï est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris. – N° Commission paritaire 73904 – Dépôt légal 2ème trimestre 1993 – N° ISSN : 1169-0658



SEPTENTRION

Ni vu, ni connu, Human Entertainment vient de pondre un jeu à la Prince of Persia mais en mieux. Pourquoi ? Parce que le scénario est mieux ficellé : tu es l'un des passagers du Septentrion, un majestueux paquebot qui, dès le début du jeu, est promis au même sort que le Titanic. Oui mais voilà, contrairement à son confrère, le Septentrion va mettre un certain temps à sombrer, 1 heure pour être précis. C'est exactement le laps de temps dont tu disposes pour te frayer un chemin vers la surface, c'est à dire la quille du navire. Eh oui, le Septentrion dans sa lente descente vers les profondeurs sous-marines a une légère tendance à prendre du gîte voire à se retourner. Tu l'as deviné, et c'est le deuxième plus de la cartouche, tout le jeu se déroule en mode 7, rotations successives du bateau obligent (il faut avoir vu les toilettes se retourner pour le croire). Ton personnage est presque aussi bien animé que celui de Prince. De plus, l'interraction avec les éléments du décor et les survivants est beaucoup plus grande. A quand une traduction française ?







SUPER TURRICAN

Les thuriféraires de Turrican n'osaient plus l'espérer. Ils en perdaient le sommeil les pauvres ! Et il y avait de quoi ! Pense à ce que fut la réalisation exemplaire de ce mega-hit sur Amiga puis rapproche ça des capacités techniques souvent sous-exploitées de la Super Nintendo. Tu pourras alors te faire une légère idée des angoisses existentielles des adorateurs de Turrican, un des meilleurs jeux de tir/plateformes au monde. Eh bien, qu'ils soient rassurés : Super Turrican devrait faire un carton (et c'est peu dire) si Seika se décide à le sortir un jour dans notre pays. C'est bien simple, le jeu est ce qui se fait de mieux dans le genre sur Super Nintendo et même toutes consoles confondues. Les graphismes utilisent des dégradés magnifiques, une animation hyper-fluide, une bande son démentielle, des bonus à la pelle, des passages secrets en veux tu en voilà, des boss énormes qui te doneront bien du fil à retordre, et surtout une action qui ne faiblit jamais. Bref, la réalisation du jeu est largement à la hauteur de la console et va bien au delà de la version Amiga de référence. Matez les photos et priez très fort pour que le jeu sorte vite en France.







UTOPIA

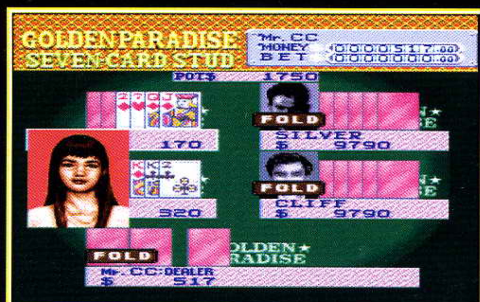
Après Imagineer pour Powermonger, c'est au tour de Jaleco avec Utopia de proposer une cartouche dans lignée de Sim City et de Populous. En effet ce jeu est un pur mélange des deux titres précités. De Populous pour les graphismes et la représentation en 3D isomètrique. De Sim City car il faudra gérer une certaine somme d'argent afin de construire une ville pour rendre heureux les habitants.

L'action se déroule dans le futur et tu commences avec un petit terrain de départ, pendant ce temps, d'autres costauds de la finance font la même chose que toi afin de ramasser un maximum de fric. Icônes en tous genre, catastrophes et autres imprévus seront au rendez vous. Et peut)être, comme dans King Arthur World's la souris pourra être utilisée. Avec de tels jeux, j'ai l'impression que la société Jaleco va faire un bond en avant car après des choses horribles comme la série des Rival Turf, on est bien content de voir que cet éditeur améliore son angle de tir !



VEGAS STAKES

C'est grâce à des jeux comme Super Marioland, Zelda 3 ou Starfox (testé dans ce numéro) que Nintendo s'est patiemment forgé une réputation à la hauteur de la qualité de ses productions sur sa console 16 bits. Nintendo pouvait-il éternellement continuer sur sa lancée victorieuse ? Il faut croire que même le géant japonais du jeu vidéo n'est pas à l'abri d'un faux pas puisque Vegas Stakes, sans être un échec total, ne semble pas en passe de devenir un "incontournable" de la ludothèque de la Super Nintendo. Bénéficiant de graphismes digitalisés de bonne facture ainsi que de quelques éléments d'animation qui agrémentent l'action, cette simulation de jeux de casino (poker, 21, machine à sous...) est certes bien réalisée. Malheureusement, cela ne suffit pas à rehausser l'intérêt d'une idée de départ fondamentalement mauvaise. Et ce ne sont pas les conseils avisés de ton compagnon électronique d'(in)fortune qui y changeront quelque chose.



ASTERIX

Testé ce mois-ci sur Game boy, Astérix le Gaulois devrait être bientôt disponible sur Super Nintendo.

On a évidemment droit comme sur Gameboy à un excellent jeu de plateau : Astérix se ballade dans des forêts, des grottes bourrées de pièges, des monts enneigés, etc. Ces niveaux sont de véritables labyrhintes et plus tu progresseras, plus la sortie sera dure à trouver. Sans oublier que ces vicieux de romains t'attaqueront sans cesse et que d'énormes sangliers te barreront le passage. Quelques bonus sont présents dont évidemment la potion magique qui rend Astérix invicible.

Infogrammes, qui est l'éditeur de ce soft, s'est aussi penché longuement sur l'aspect technique du jeu : décors superbes, musiques bien appropriées au contexte, et jouabilité sans reproche (mais peu d'options tout de même).

Beaucoup de niveaux et de surprises t'attendent avec Astérix qui se révèle un futur hit sur Super Nintendo !



Attachez vos ceintures !

Les Crash Dummies™ sont des stars aux USA et ils arrivent enfin en France pour vous plier en quatre !



Ces deux mannequins rigolos ont un job très particulier : ils sont cascadeurs de choc... et complètement zinzins !

Dans ce jeu, vous les dirigerez à travers des décors fous-fous-fous ! Pendant le tournage d'un film, sur une piste de ski, dans une usine d'explosifs ou en voiture, toutes les occasions sont bonnes pour provoquer des collisions et des explosions fantastiques ! Les coups ne leur font pas peur, mais attention... C'est bien de ramasser des bonus mais ce n'est pas une raison pour finir à l'hôpital !





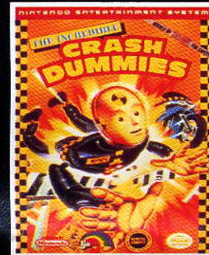


THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES™





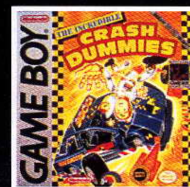
SEGA Master System



Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM



SEGA GAME GEAR



GAME BOY

Allez-y franchement, c'est sans danger. Vous prendrez vite l'habitude des accidents spectaculaires. Votre seul risque est de mourir de rire !

Après tout, s'amuser c'est encore le meilleur moyen d'apprendre la prévention routière.



Alors, attachez vos ceintures et bonne route avec les Crash Dummies™!

Acclaim®

ARENA FLYING EDGE™ LJN®

A Division of Acclaim Entertainment Inc.





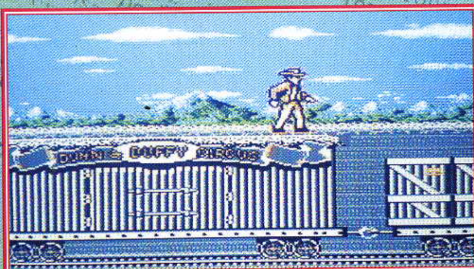
et service vocal : 36 68 03 30 (2,19 F/mn).

La rubrique "News" varie au gré des pages disponibles dans Banzzaï. Ce mois ci on a de la place et on en profite ! Le génial barbu américain George Lucas est à l'honneur ce mois ci à travers les persos qu'il a créés au ciné : Indy et Luke Skywalker reviennent hanter les consoles. Le contraire est aussi vrai avec les Mario Bros qui passe du petit au grand écran...

La Game Boy est comblée avec un paquet de jeu : Joe & Mac, Pang et le poulet déchainé Alfred Chiken. Pour continuer dans la série des bestioles en folie, Félix, le chat noir des dessins animés, rentre aussi dans la ménagerie de la Game Boy... Et puis comme on est des sportifs et qu'on aime ça, on jette un œil sur Human 2 (titre provisoire) pour se prendre pour Prost et sur le nouveau jeu de foot patroné par Cantona ! Y'a de quoi faire...

Dr. JONES JE SUPPOSE

Le Docteur Jones n'en finit pas de voyager, à travers le monde certes, mais également d'une machine à l'autre. Après avoir suivi ses aventures sur micro (dans un jeu d'arcade et d'aventure), ses fans l'ont aperçu sur consoles Sega et le retrouvent maintenant sur Nes et Game Boy. Cette adaptation sur Nes reprend le scénario du troisième et dernier volet de la trilogie d'Indiana Jones. Le joueur est donc convié à une quête du Saint Graal, gage de vie éternelle. Mais avant de le trouver, il faudra traverser 6 niveaux remplis de dangers et sauver Jones Senior (dans la famille Jones, je voudrais le père).
Chacun des niveaux est à lui seul un véritable challenge : le premier voit Indy jeune (à l'âge de 15 ans) se démener dans les caves de Coronado pour retrouver son chemin ; dans le deuxième, Indy essaye de s'échapper d'un train par le toit des wagons, etc. De quoi revivre les palpitantes aventures d'Indiana Jones dans un fauteuil ! Et pour les passionnés, la suite est prévue pour Nes et Game Boy et s'appellera *Indiana Jones & The Fate Of Atlantis*.

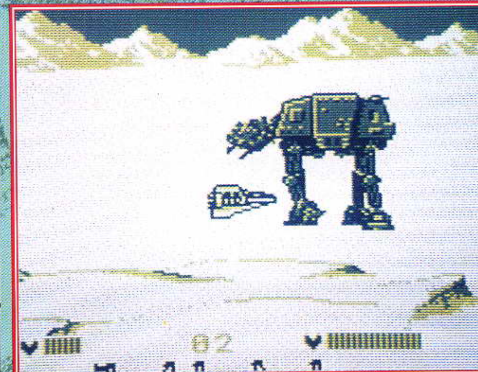


VERSION NES


VERSION GAME BOY

LUKE EST TÊTU !

Souvenez-vous... Il y a quelques mois, Ubi Soft nous proposait *Star Wars* sur Game Boy et parvenait à recréer l'émotion de ce fantastique film de science-fiction. Et maintenant, c'est au tour de l'*Empire Contre-attaque* toujours sur Game Boy avec plein de nouveautés. Le jeu suit bien sûr le scénario du film et le joueur aura la possibilité d'incarner trois personnages différents : Luke, la princesse Leïa ou Chewbacca. Comme tous les jeux de plateformes qui se respectent, des bonus et des armes supplémentaires agrémentent le parcours.

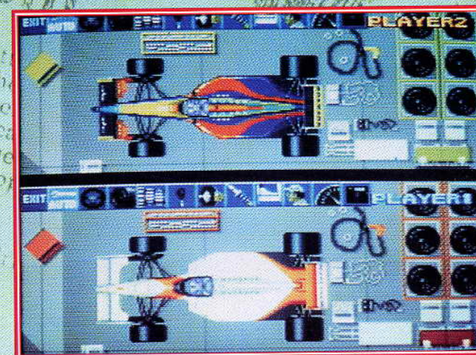


HUMAN 2

Human Grand Prix est déjà sorti depuis un petit moment au Japon et avait créé, alors, une mini révolution dans le domaine des simulations de courses automobiles. En effet, il fut le premier à proposer un mode deux joueurs simultanés à l'écran tout en utilisant le mode 7 de la Super Nintendo. Le résultat était fantastique avec des graphismes d'un réalisme extraordinaire. De plus, les options étaient nombreuses : entraînement, possibilité d'incarner l'un des 14 pilotes du plateau, réglage total ou partiel de la voiture...
Malheureusement, le jeu péchait par un manque de maniabilité et *Human Grand Prix* ne connut pas le succès escompté. Toutefois, la société Ludi Games remarqua ce titre et décida de le sortir en Europe sous réserve de quelques modifications apportées par les programmeurs concernant, je vous le donne en mille : la jouabilité ! Et la nouvelle version de *Human Grand Prix*, qui ne possède encore pas de titre définitif, devrait sortir d'ici deux mois. On espère, on espère !

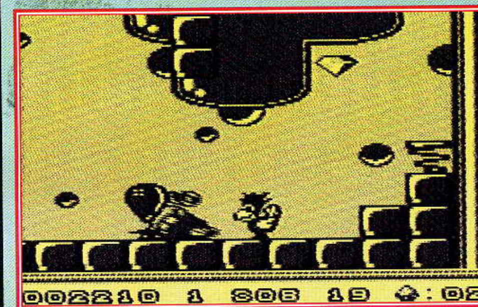




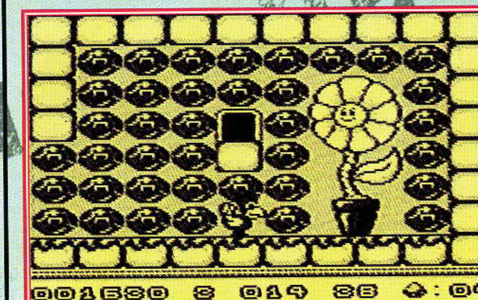


POULET EN FOLIE

Voilà, je te propose de rentrer dans la peau d'un poulet replet du nom d'Alfred. Un gallinacé, a priori, ça casse pas trois pattes à un canard. Eh bien, détrompe toi : Alfred est tout ce qu'il y a dangereux. Lorsqu'on le provoque, il descend en piqué sur l'effronté et lui assène



un coup de bec définitif. De même, bien qu'incapable de voler, ton héros pallie ce léger handicap en utilisant à plein les plateformes et autres ressorts situés dans des mondes aux graphismes très variés. Le prochain jeu de Mindscape sur Game Boy reprend à son compte beaucoup des éléments qui font le succès de la série des Mario : jouabilité, graphismes clairs et lisibles, bonus en tous genres, etc. En résumé, *Alfred Chicken* devrait faire prendre leur mal en patience aux aficionados de Mario.



DU PETIT AU GRAND ÉCRAN

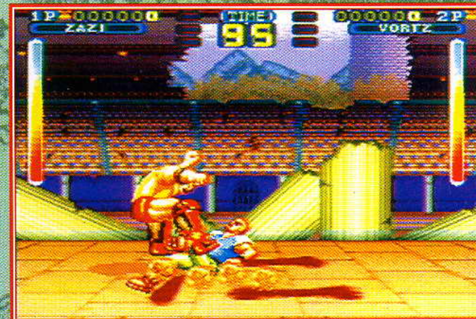




Dans la famille des *Super Mario Bros.* (jeu, BD et dessin animé), je voudrais... le film. Eh oui, toi qui ne vit que pour les aventures des frères Mario et Luigi, tu vas pouvoir très bientôt aller admirer tes héros favoris dans les salles obscures. Pour te mettre en appétit, je te dirais que nos deux plombiers sont projetés dans un monde parallèle où les dinosaures sont monnaie courante. Bien sûr, Mario et son frère seront à nouveau confrontés à Koopa et à ses Goombas. Tu retrouveras aussi l'adorable Yoshi ainsi que certains éléments de la série des Mario Bros. Au niveau de la réalisation, il semble que Nintendo ait mis le paquet sur les effets spéciaux, d'où le budget conséquent du film. Pour ce qui est des protagonistes, Mario est incarné par Bob Hoskins (le privé de Roger Rabbit). Quoi qu'il en soit, les premières images laissent présager un film plein d'humour et d'action. Sortie prévue le 23 juin.

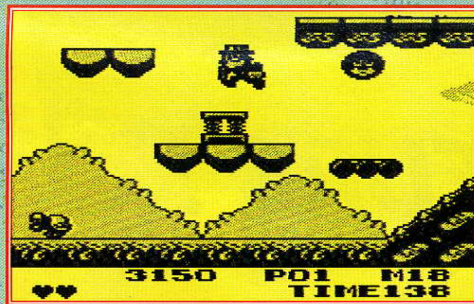
DEAD DANCE

Enoncé du problème : *Street Fighter 2* de Capcom a connu et connaît encore un énorme succès sur la Super console de Nintendo. Mission (impossible ?) : sortir au plus vite un jeu de baston à la *Street Fighter*, si possible en mieux (l'espoir fait vivre). Nom de Code de l'arme "anti-Capcom" : *Dead Dance*. Caractéristiques techniques : une cartouche de 16 megas contenant un jeu de pur combat dans des décors faramineux, présence de guerriers dotés de coups spéciaux du plus bel effet, ajout d'une option "ralenti". Mais qu'en sera-t-il de l'animation et de la jouabilité qui, jusqu'ici, ont causé la perte des autres prétendants à la succession de *Street Fighter 2* ?



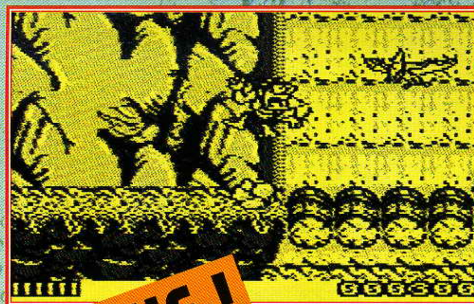
FELIX THE CAT

Les jeux de plateformes ne manquent pas sur la Game Boy. Je dirais même plus, ils pullulent. Dernier avatar en date, *Felix le Chat*, joue la carte de l'humour à défaut de celle de l'originalité. En effet, le célèbre personnage de BD et de dessin animé a, c'est le cas de le dire, plus d'un tour dans son sac puisqu'il distribue des coups à ses adversaires en usant d'un poing monté sur ressort contenu dans la malette qu'il transporte. Au cours du jeu, en collectant des bonus en forme de cœur, notre matou filou pourra opérer des transformations successives et ainsi devenir, tantôt magicien en queue de pie, tantôt pilote de char de combat et tout cela dans des décors simples mais efficaces. En ce qui concerne l'ambiance sonore, disons que les musiques se laissent écouter sans atteindre des sommets sur la Game Boy. Comme tu le vois, *Felix le Chat*, s'il ne révolutionnera probablement pas le genre, devrait néanmoins se révéler un très bon jeu de plateformes tant sa jouabilité est bien dosée. Test le mois prochain.



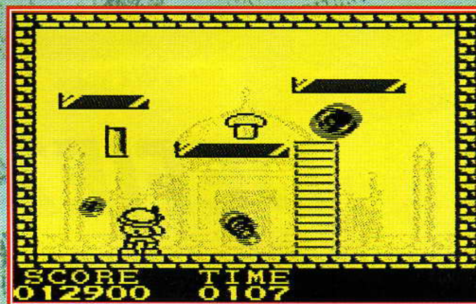
JOE & MAC

Fort de son succès sur micro, *Joe and Mac* a été adapté en son temps sur la plupart des consoles de jeu. Après une longue attente, il semblerait qu'Elite se soit enfin décidé à convertir son mega-hit sur le portable de Nintendo. Force est de constater que le jeu n'a rien perdu de son intérêt et qu'il est toujours aussi réjouissant de faire un bond dans la préhistoire pour aller asseoir la domination de l'homme sur les ptérodactyles et autres tyrannosaures (et accessoirement porter secours aux femmes de ta tribu qui ont été enlevées par des étrangers). Le jeu est toujours aussi génial sur Game Boy : graphismes et animations des "persos" n'ont pas à rougir de la comparaison avec les autres versions consoles/micros. Pour ceux qui seraient tentés de ne voir en *Joe & Mac* qu'un ersatz de *Ghouls'n Ghosts*, il suffit de voir la dégaine de ton cro-magnon pour se persuader du caractère éminemment drolatique de la cartouche. Avec son humour et sa palette d'armes (haches, boomerangs, roues de pierre...), Joe & Mac sur Game Boy a tout pour plaire. Que demande le peuple ?



PANG, ET BOUM

Il y eut *Super Pang* sur Super Nintendo. Si tout se passe bien, il y aura *Pang* (tout court) sur Game Boy. Tu contrôles toujours un jeune garçon qui a pour mission de "nettoyer" l'écran de jeu des balles qui le parcourent (l'écran) en rebondissant. Pour ce faire, tu dois envoyer des câbles d'acier qui ont la propriété de faire éclater les balles. On peut raisonnablement se demander ce qui justifie qu'on ait laissé tomber le qualificatif "Super". En effet, Pang se révèle être une pleine réussite là où *Super Pang* nous avait laissé sur notre faim. Bien sûr, il manque le mode "panic" présent sur la version 16 bits, mais tu pourras jouer à deux simultanément en reliant deux Game Boy. Test Prochainement !

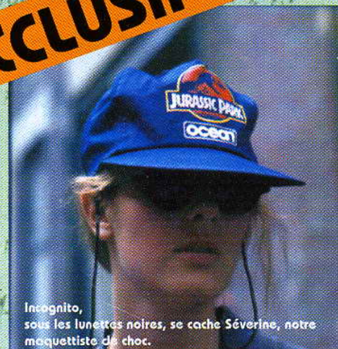


VIVE CANTO !

Avec *Eric Cantona Football Challenge*, la Super Nintendo commence à être bien pourvue en simulations de football. Super Kick Off et Formation Soccer utilisaient une vue aérienne du terrain, Cantona's Football utilise le mode 7. La simulation propose les options de jeu habituelles (choix des équipes, du terrain, de la durée de jeu etc.). La maniabilité s'avère excellente avec notamment la possibilité de donner un effet au ballon après la frappe. La question : c'est mieux que les autres ? Réponse dans quelques semaines.



EXCLUSIF !



Incognito, sous les lunettes noires, se cache Séverine, notre maquettiste de choc.

L'ÉTÉ QUI TUE !!

La casquette "Jurassic Park" géniale, de super qualité, gratuite avec le numéro double d'été (15 juillet), offerte par Océan et Banzzaï.

Et pour te mettre en appétit, dès le 30 juin, le Super Frisbee "Cool Spot" offert par Virgin et Supersonic dans le numéro double d'été.

Une panoplie complète pour les vacances !

JOUEZ
A
JIMMY CONNORS
DU 9 AU 16 JUIN AUX
GALERIES LAFAYETTE ET
NOUVELLES GALERIES.

BEAT
The ★
BEST
LUDI SPORT



DEFIEZ LES MEILLEURS !

LUDI GAMES a choisi pour vous les meilleurs "SPORTGAMES", les a fait cautionner par les plus grands sportifs et les a reunis autour d'un même défi pour que jouer devienne votre plus grand plaisir...

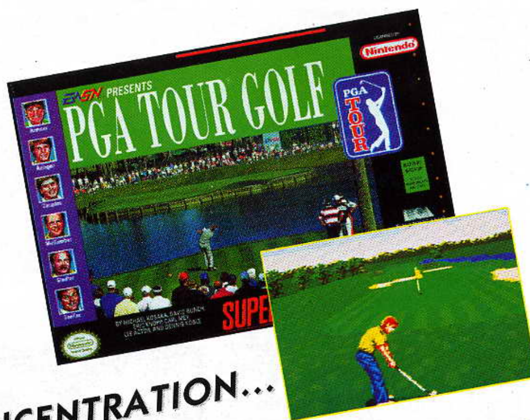






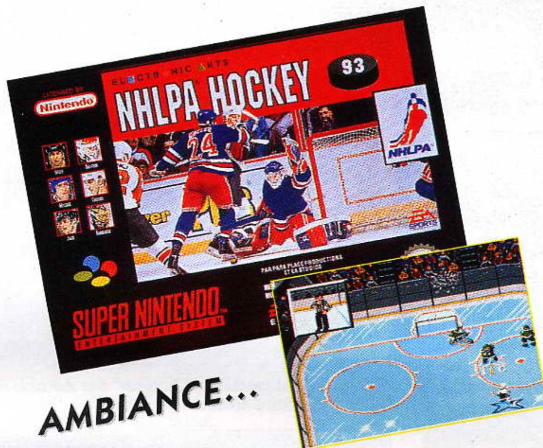
(NES-SNES-GB)

HARGNE...



CONCENTRATION...





AMBIANCE...



(NES-SNES-GB)

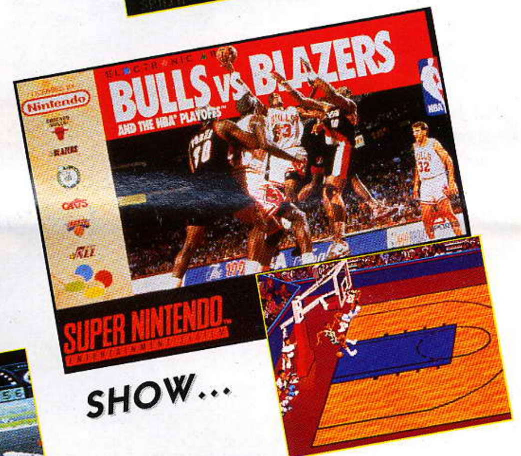
ELEGANCE...



AGILITE...



VITESSE...



SHOW...



DEFI...



COMPETITION...



ENVOL...

POUR L'ACHAT DE 3 DE CES JEUX
GAGNE UN SUPER TEE-SHIRT
BEAT THE BEST
En envoyant tes 3
preuves d'achat et les 3
codes barre à
LUDI MEDIA
(Beat the Best)
28 rue A.Carrel
93100 MONTREUIL sous BOIS





STAR WING

28 mai 1993 : bien que je ne puisse y croire, elle est enfin là devant mes yeux ébahis. Ça fait tellement longtemps que je l'attends que j'ose à peine y toucher ! J'ai les mains moites, le cœur qui bat. J'effleure de mes petits doigts boudinés l'objet de tous mes désirs. Ne vas surtout pas croire que je te parle de la nouvelle secrétaire ou de la copine du copain de la concierge du cousin de la grand-mère qui tient le salon de coiffure !!! Niet ! C'est la cartouche de Star Wing !

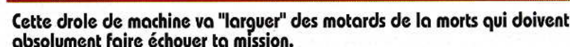
Ben ouais quoi ! Depuis le temps que tout le monde en parle dans tous les journaux, c'est un peu normal que je sois dans cet état. Enfin bon ! Ça va mieux, je me contrôle et je prends la divine cartouche que j'insère lentement dans l'orifice prévu à cet effet... dans ma console favorite ! Quoi ? Tu trouves que j'en fais un peu trop ?

Tout simplement magique

C'est seulement que l'instant est magique ! Oui, magique parce que je vais enfin découvrir ce que donne la toute dernière trouvaille de Nintendo, le FX Chip, un circuit annoncé comme révolutionnaire.

RE-VO-LU-TION-NAIRE

Un tout nouveau circuit qui, paraît-il, décuple les capacités de ta console et qui permet enfin de jouer à des jeux en 3D vectorielle.
Mais fini le blah blah, et viens là que je te parle du jeu proprement dit. La cartouche est donc maintenant dans la console et j'allume. J'appuis fébrilement sur Start, et ça commence. Alléluia ! Miracle ! Gloire à Nintendo ! Je suis aux anges, ou plutôt aux commandes d'un vaisseau spatial, dans un futur lointain. Mon but : combattre les forces intergalactiques d'un puissant ennemi. Je m'attends à ce que ça soit dur, très dur, mais tout de suite, je suis rassuré pour plusieurs raisons. Premièrement, je ne suis pas seul, 3 amis m'accompagnent dans ma mission, et, à nous 4, nous composons

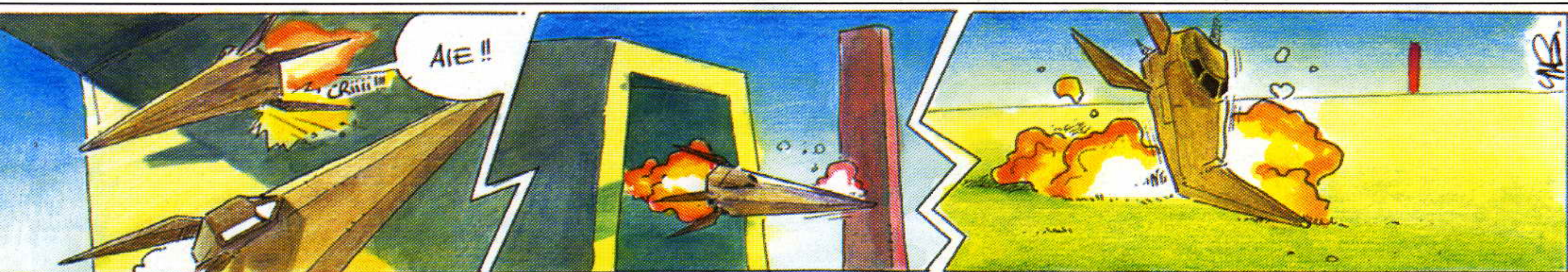

Cette drole de machine va "larguer" des motards de la morts qui doivent absolument faire échouer ta mission.

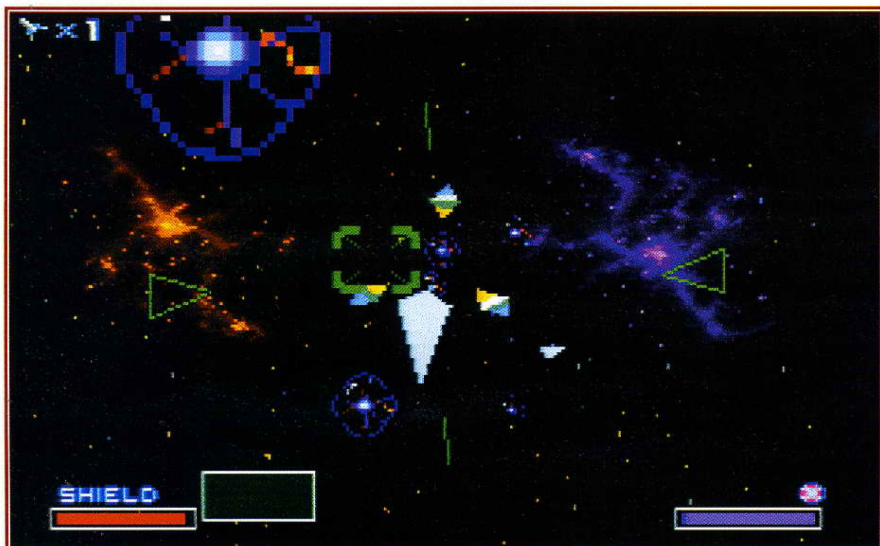

Attention aux tirs ennemis : ils t'enlèvent quasiment un quart de ton énergie ! Dur dur d'être un vaisseau !


Ce boss que tu as déja rencontré auparavant, se divise en 3 parties, puis se reconstitue pour en former un autre tout à fait différent.


En Level 1, les missions sont assez simples mais comportent quand même queques pièges. A toi de savoir les éviter astucieusement (si ton reste de cellule grise te le permet !).


Si tu détruis certains vaisseaux, tu pourras voir leur pilote dériver dans l'espace. Dur dur d'être un Bstronaute (vu que tu connais déjà le A !)





Tu te trouves en mode "cockpit". Cela te donne un viseur très précis et permet ainsi aux presbytes et myopes en tous genres d'atteindre les ennemis plus facilement.

l'équipe la plus compétente jamais réunie pour réussir une telle mission. Ensuite je me rends compte que je peux emprunter (je les rendrais plus tard) plusieurs chemins, trois pour être précis, qui correspondent chacun à un niveau de difficulté, tout ça pour atteindre l'ennemi qui se cache sur une planète au doux nom de Vénom.

Vas où tu veux...

Le premier chemin s'appelle le plus simplement du monde Level 1. Il comporte 5 stages. Je passe par diverses planètes, traverse des champs de météorites, rentre dans de nombreuses bases très bien gardées, slalome entre divers obstacles et évidemment balance mes bombes et tire sur tous les affreux qui cherchent à m'arrêter. Si je suis touché (personne n'est infaillible), je peux récupérer de l'énergie qui m'évitera une fin douloureuse. Je peux aussi ramasser quelques bombes qui nettoient l'écran de tous mes opposants en une seule fois. D'autres bonus sont là pour, au choix : augmenter mon armement, me rendre invulnérable durant



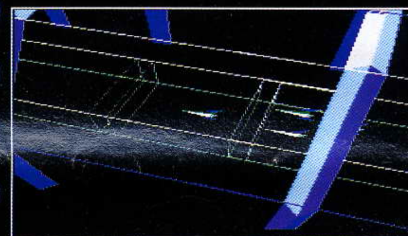
Une base atomique vient d'être détruite et il faut vite en sortir pendant qu'elle explose.

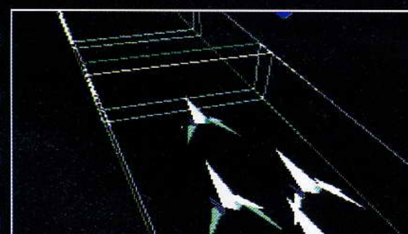


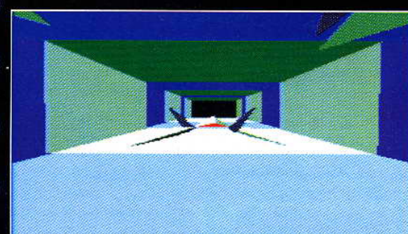
La perte de ton aile gauche ne vas pas arranger tes affaires car ce niveau est bourré d'ennemis très résistants et qui n'ont qu'un but : t'abattre ! Tu n'avais qu'à faire gaffe à ton matériel !













La scène d'intro de Star Wing est l'une des plus fantastiques que l'on ait pu voir sur console. Tu vois ton vaisseau et tes partenaires qui partent affronter l'enmi. Es-tu prêt ?





Voici la "map" générale du jeu. Tu y remarques les 3 chemins différents qui commencent tous par la planète Cornéria et se terminent tous par le repaire de Androos, la planète Vénom.
Les 3 chemins sont plus ou moins durs et tous très différents. Tu remarques aussi qu'un niveau secret appelé Black Hole est inaccessible, et qu'un autre, Out of Dimension, apparaît en bas du plan. Tu te demandes sûrement comment y arriver ? Ne t'inquiète pas, ton Banzzaï chéri est là !
On va tout te dire pour que tu puisses aller promener tes ailes dans ces 2 niveaux secrets fantastiques.









Pour atteindre Black Hole, il faut commencer le jeu en Level 1 et atteindre le deuxième stage appelé Astéroids. A la moitié de ce stage, tu apercevras une première vague de 5 astéroids. Attends qu'ils soient très près de toi et détruis celui du centre (de couleur orange).
Puis recommence la même chose avec les 2 autres vagues suivantes (photo 1). Si tu as réussi, juste après apparaîtra une petite météorite qui te fait un large sourire (photo 2).
N'aies pas peur et fonce dedans. Cela te permettra enfin d'entrer dans le niveau secret Black Hole. Ce niveau peut te télétransporter à 3 niveaux du jeu : Venom en Level 1, Sector Y en Level 2, et le Sector Z en Level 3. Génial non ?

Pour atteindre le deuxième niveau secret qui n'apparait pas au commencement du jeu sur la map, il faut atteindre le deuxième niveau du Level 3 appelé Astéroids. 30 secondes après le début du niveau, tu apercevras deux gigantesques météorites, une à droite puis une à gauche (photo 1). Détruis celle de droite (il faut surtout tirer le plus possible, la bombe n'étant pas indispensable). Quelques secondes après, apparaît un oiseau ; fonce dedans, et miracle, une nébuleuse apparaîtra sur ta map. Out of this Dimension t'ouvre alors ses portes (si l'on peut dire). Mais méfie toi quand même, ce niveau est très spécial, et bien des surprises t'y attendent !

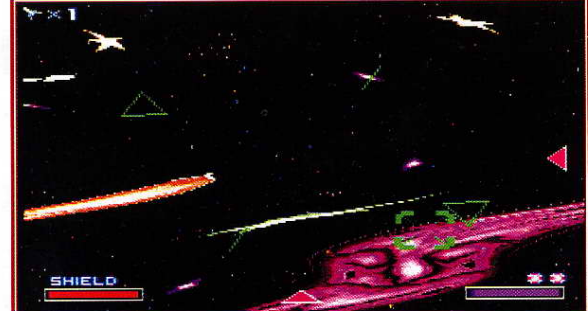
plusieurs minutes, ou augmenter mon stock de vie. Bien-heureux sont les simples d'esprit dit-on ! Et bien malheureux sont mes partenaires : s'ils sont touchés, ils ne peuvent pas se régénérer. Je dois donc les protéger.

Aide toi, le ciel t'aidera !

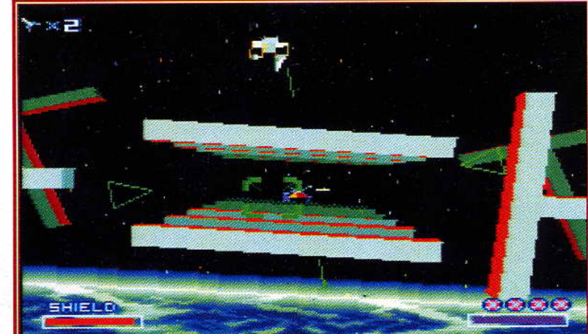
Mais c'est un prêté pour un rendu : ils m'envoient au fur et à mesure de mon avance des messages des plus utiles au bas de mon écran de contrôle. A la fin de chaque niveau, j'affronte une terrible machine de guerre, très sophistiquée (normal vu qu'on est dans le futur !), qui cherche par tous les moyens à me détruire. Mais comme je suis le plus fort, je la vaincrai, même si je dois recommencer plusieurs fois. Après chaque mission, en fonction des ennemis détruits, je glane des points qui peuvent me faire gagner des crédits.

Tout est expliqué !

Ensuite, direction la mission suivante. Un briefing de mon commandant, un coup d'œil à la "map" pour situer l'objectif, et en voiture Simone. Et ça recommence comme ça avec des missions variées jusqu'au guerrier ultime, le boss de fin, le terrible, l'impressionnant, le gros vilain !
Et puis je recommence tout en Level 2, où d'autres stages complètement différents m'attendent, toujours plus durs.
Puis vient le Level 3 qui est ce qu'il y a de plus difficile. Ce qui fait qu'en tout je peux me battre contre les forces spatiales ennemies dans une vingtaine de stages différents !
Vu la qualité et la diversité des missions, on a pas le temps de s'ennuyer. Tout ça rend le jeu



En bas à droite, une grosse tête violette ! Elle te paraît déformée ? Normal, tu es dans Out of this Dimension... Quand je te disais que des surprises t'y attendaient !



Ce niveau met à rude épreuve tes talents de pilotes. Il te faut impérativement éviter la collision avec ces obstacles.



Black Hole, c'est un petit peu comme la cinquième dimension ! Tu y trouves des portes "interstellaires" qui t'envoient à différents niveaux du jeu comme le secteur Y ou le secteur Z.

bouton Sélect change le mode de vue de mon vaisseau : vue rapprochée, éloignée, ou une vue de cockpit avec un viseur spécial. Pour plus de facilité, je peux changer la config des boutons, et jouer à un Training pour m'habituer au vaisseau.

En conclusion... Et pour finir !!!

Voilà, tu sais maintenant tout de cette méga-giga-cartouche ! Ah non, j'oublie juste une petite chose : les persos de ce jeu ne sont pas humains ! Prends tout de suite un abonnement à la SPA, se sont des animaux, histoire de rendre le jeu encore plus sympa !

Maintenant tout est dit, ou presque. Pour te faire comprendre le bonheur que tu peux avoir avec cette cartouche, il vaudrait que j'invente des mots qui n'existent pas !

BONUS

Un tir plus puissant

Un peu d'énergie.

Une bombe.

Un bouclier

Beaucoup d'énergie.

Tire 3 fois là-dessus et tu obtiendras une vie.

Accroche ta ceinture car maintenant. Prêt ? Alors en route (ou plutôt en espace !) pour l'hyper espace

Admire cette scène ! Elle te mènera à un boss très coriace et très puissant. Je me demande bien ce qu'il avale au p'tit dej' !

Tu l'auras compris, ce jeu est "Le" jeu, la cartouche à posséder IM-PE-RA-TI-VE-MENT pour le plus beau combat de ta vie ! Et on attend avec impatience les suivants qui utiliseront le FX Chip

David Taborda.

quasiment inépuisable !
Et comme les programmeurs sont gentils tout plein, il y a 2 formidables stages secrets à découvrir. Le premier, le Black Hole, me permet de me transférer dans divers endroits, grâce à des "portes" intergalactiques. L'autre, appelé, "Out of this dimension", est l'un des stages les plus bizarres que j'ai vu. Il permet de finir le jeu plus rapidement (si t'es un gros feignant). Si tu veux en savoir plus, jette un œil (mais garde l'autre, ça peut servir !) dans les encadrés.
Tout ça pour t'expliquer un peu le jeu en lui même !

Et si on parlait technique ?

Mais il n'y a pas que cela ! Le plus beau c'est que tout le jeu est en 3D vectorielle, ce qui donne au jeu un côté réaliste que seuls les micros savaient offrir jusqu'ici. Avec cette cartouche, bienvenu dans le monde merveilleux des zooms, distorsions, effets spéciaux. Comme en plus il n'y a aucun ralentissement et que la jouabilité est parfaite... Pour ce qui est des commandes, on continue dans le merveilleux, simple et compliqué à la fois, je m'explique : tous les boutons de ton paddle sont utilisés et tu devras apprendre à te servir de tous ceux-ci pour passer certains boss et obstacles.

Des commandes partout

Les L et R te permettent de faire des tonneaux, le X et le B te font ralentir ou augmentent ta vitesse, le Y pour le tir, et le A pour les bombes. Le

Il est recommandé une grande agilité pour passer entre ces nombreuses colonnes de pierres sans se faire avoir.

Voici une autoroute assez spéciale où tu dois éviter avec dextérité tous les obstacles qui foncent sur toi.

Cette chose étrange est le boss final des Level 1 et 2. Mais peut-être qu'au Level 3, quelque chose de différent t'attend. Mais si tu comptes sur moi pour te le dire... Je trouve même que j'en ai déjà trop dit !

PRIX DE LA CARTOUCHE

450 — 550

SIMULATION
Nintendo – 1 joueur

Le FX Chip débarque en puissance pour nous offrir des images que seuls les micros pouvaient nous donner ! Impressionnant !

GRAPHISME	84%
ANIMATION	97%
SON	94%
JOUABILITE	86%
DUREE DE VIE	93%

Banzzaï OR 95%


BANZAÏ

NEMESIS II de KONAMI





Un jour, alors que je dégustais tranquillement un Big Mac, un vieil homme m'aborda poliment en me disant que je ressemblais trait pour trait à un ami qu'il avait bien connu naguère et qui se prénommait Spanky. Le vieil homme se mit à me conter l'extraordinaire aventure du jeune Spanky qu'à mon tour je te restitue.

Par une belle journée printanière, Spanky pris sur lui d'aller se promener dans la forêt voisine. Pour tout bagage, une besace remplie de quelques fruits destinés à se sustenter.

La sorcière est facétieuse...

Chemin faisant, il tomba nez à nez avec Morticia, une méchante sorcière qui se hâta de le transformer en singe (pauvre garçon !).
Non contente d'enfermer notre ami dans six tours inexpugnables, celle-ci fit don de vie aux fruits de Spanky.

Les fruits dangereux...

Bien sûr, les agrumes firent tout ce qui était en leur pouvoir pour nuire au triste ouistiti.
Pour seule arme, Spanky disposait d'une balle magique qu'il s'évertuait à faire rebondir sur son crâne simiesque pour en augmenter la puissance destructrice afin d'occire ses ennemis.

Le singe malicieux...

Ce pauvre prisonnier eut fort à faire entre les fruits aux tactiques de combat bien typées et la collecte de clefs libératrices. Spanky découvrit moult sorties secrètes et moult bonus. Mais il dut aussi batailler ferme contre cinq chefs de gang avant d'affronter Morticia en combat singulier.

Et le triomphe fabuleux !

Le bien finit toujours par triompher du mal et Spanky renvoya Morticia à ses études de sorcellerie. Tout au plus regretta-t-il de n'avoir pu se faire aider d'un compagnon. Quant aux mots de passe, Spanky aurait aimé en avoir plus souvent. Cela dit, il reconnut volontiers avoir vécu une belle aventure quoique très ardue.

Hong Hai Vuong

Coiffé de ce chapeau de paille, tu pourras planer dans les airs et ainsi mieux contrôler tes sauts (surtout quand tu joues les hommes canon !).

Sous les pavés, il y a la plage... Mais il y a aussi une foultitude d'ennemis dont un canon lanceur d'oiseaux de feu (indestructibles) !

PRIX DE LA CARTOUCHE: 350 – 450

ARCADE/ACTION
Natsume – 1 joueur
Un bon petit jeu de plateformes, sans surprise. De quoi s'amuser quelques jours, voire un peu plus !

79%	GRAPHISME
85%	ANIMATION
86%	SON
88%	JOUABILITE
90%	DUREE DE VIE
84%	INTERET

BOSS

Mac la pomme
Slugo l'ananas
Fatso la pastèque
Pippi la pêche
Vito Mascutone
Morticia, sorcière qui se change en corbeau

Le casque de terrassier que je viens de revêtir me permet de me faire toucher une fois sans perdre une de mes précieuses vies !

Ces pétards mouillés qui te mettront le feu aux fesses mais qui te permettront surtout de sauter encore plus haut !

Si j'étais toi, je prendrais la porte dorée que je viens de faire apparaître : elle te mènera directement à un "stage bonus" où tu pourras gagner une vie.

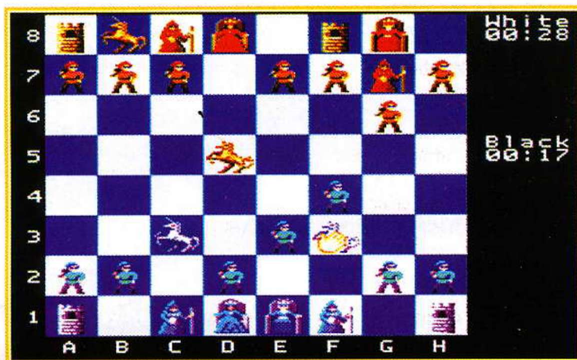
Ce chapeau haut de forme est indispensable dans ce tableau. Il donne à ta bulle la puissance destructrice maximale en un seul rebond.



CHESSMASTER

- Dis, papa. Tu me l'achètes la Super Nintendo ? Tous mes copains de classe y z'en ont une chez eux ! Hein dis ! tu me l'achètes ! C'est ça où je dépense tout mon argent de poche en salle d'arcade sur Street Fighter 2 ! Si avec ça je l'ai pas ma Snin !!!!!
- Non ! Non et non ! Les autres font ce qu'ils veulent mais moi je veux pas te voir jouer toute la journée à un truc débile pour attardé de la cellule grise !

Voilà comment il a fallu que je bataille comme un dingue avec mon pôpa chéri pour qu'il finisse par m'offrir enfin la console de mes rêves. Pour toi ça va devenir encore plus simple avec la sortie de Chessmaster.
Tu n'as plus qu'à lui montrer l'article qui suit et tu le fais craquer tout de suite ton gentil géniteur !



Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais personnellement, je trouve que les pièces "fantaisies" ne sont pas très lisibles...

Mindscape (je précise aux pères que c'est un éditeur de jeu !) a mis dans la cartouche un puissant jeu d'échec. Alors qu'on arrête de te dire que la console ça fait pas réfléchir !

La console, ouverture de l'esprit !

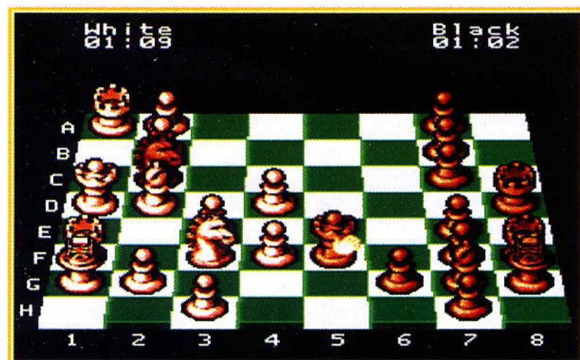
L'échiquier est vu en 3D ou 2D. Pour agrémenter le jeu : deux sets de pièces (standard ou fantaisie), seize niveaux de difficulté, la résolution de "mat" en X coups, j'en passe et des meilleurs.

Malheureusement, Chessmaster ne propose pas d'option de sauvegarde ce qui peut paraître aberrant quand on sait qu'une partie d'échecs peut durer des heures voire des journées entières.

Karpoff ? Connais pas !

Dernière chose : ce n'est pas la peine non plus de partir sur le terrain glissant des parties de maîtres, il n'y en a pas ! Mais bon !
Alors Monsieur Papa ! Qui a dit que les consoles ça rendait bête ? Vous qui avez toujours rêvé d'avoir un petit Einstein à la maison... C'est y pas une bonne solution que voilà ?! Alors ? Content ? Tu l'as ta Snin (enfin quand ton p'pa voudra bien arrêter de se prendre pour Kasparof et te la rendre !), comme les copains ! Et à qui on dit merci ??

Hong Hai Vuong



Comme tu peux le voir, la représentation en 3D gagne en beauté ce qu'elle perd en clarté et en lisibilité.





La vue dite "warboard" où figure les derniers coups joués ainsi que la liste des pièces capturées.

REFLEXION
Mindscape – 1 à 2 joueurs
Action et baston au placard pour faire place à la réflexion ! En plus, la console joue bien ! Gare aux neurones !

GRAPHISME	71%
ANIMATION	–
SON	68%
JOUABILITE	86%
DUREE DE VIE	90%
INTERET	82%

BANZZAÏ

ENQUETE LECTEURS 1993

QUI ETES-VOUS ?

Afin que vous ayez toujours plus de plaisir à nous lire, nous souhaitons que ce magazine exprime encore mieux ce que vous aimez (en jeux, loisirs, et bien sûr ... dans Banzzaï).
Répondez vite à nos questions et nous suivrons tous vos conseils !

Enquête Banzzaï, 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris

A nous retourner avant le 31 juillet 1993

DOCUMENT À DÉCOUPER OU À PHOTOCOPIER

A- TOI ET LES JEUX VIDÉO

A1 Quel est ton équipement (chez toi) micro ou console

	J'ai	Je veux
Amiga	☐	☐
Atari ST, STE, TT, Falcon	☐	☐
Mac	☐	☐
PC ou Compatible	☐	☐
Lecteur CD ROM	☐	☐
Coregrafx	☐	☐
Néogéo	☐	☐
Nintendo	☐	☐
Super Nintendo	☐	☐
Master System	☐	☐
Mégadrive	☐	☐
Game Boy	☐	☐
Game Gear	☐	☐
Lynx	☐	☐

A2 Comment l'as-tu acquis ?
☐ On te l'a offert
☐ Tu l'as acheté toi-même
☐ Tu l'as demandé en cadeau
☐ Tu utilises celui de tes parents

A3 Combien de jeux

	possèdes-tu	envisages-tu d'acheter prochainement
Au total	☐	☐
Sur Nintendo	☐	☐

A4 Combien d'heures y joues tu par semaine *(en moyenne)*............

A5 Quel est ton jeu préféré *(en lettres capitales)*..............................

A6 Quels types de jeux apprécies-tu ?
(Noter de 1 à 10, par ordre de préférence 1= le plus 10= le moins)

☐ Jeux d'arcade
☐ Jeux d'arcade / d'aventure
☐ Jeux de réflexes / réflexion
☐ Jeux de rôles
☐ Jeux éducatifs
☐ Jeux de simulation aérienne / navale
☐ Jeux de simulation de conduite
☐ Jeux de simulation sportive
☐ Jeux de stratégie
☐ War Games

A6 Qu'est-ce qui te conduit à acheter un nouveau jeu
☐ L'avis d'un ami ☐ La publicité
☐ Les démos (chez les revendeurs) ☐ Le prix
☐ Les infos / tests de Banzaï ☐ Les infos / tests d'autres magazines
☐ L'avis du revendeur ☐ Le packaging
(Plusieurs réponses sont possibles)

A7 Qu'est ce qui freine ton achat de jeux vidéo
☐ Le manque de temps pour jouer ☐ La scolarité
☐ La prudence après une déception ☐ Le prix d'achat
☐ La durée de vie des jeux ☐ L'anglais
☐ Le vieillissement de ton matériel et l'envie d'en changer
(Plusieurs réponses sont possibles)

A8 Combien dépenses-tu par mois en jeux vidéo
☐ Moins de 100 F ☐ De 100 à 199 F ☐ De 200 à 599 F ☐ Plus de 600 F

B- TOI ET BANZZAÏ

B1 Comment as-tu découvert Banzzaï pour la première fois ?
☐ Chez le marchand de journaux
☐ Par un ami
☐ Par la publicité (affichage...)
☐ Par Fun Radio
☐ Par la télévision sur A2 à "Dessinez, c'est gagné Junior"
☐ Au salon "Super Games Show"
☐ A la "Foire de Paris"
☐ Par un autre magazine
☐ Par le guide Carrefour des 120 meilleurs jeux
☐ Par le guide FNAC
(Plusieurs réponses sont possibles)

B2 Ce qui t'a poussé à l'acheter
☐ La couverture
☐ La présentation ☐ Tu l'as feuilleté
☐ Le volume de pages ☐ Tu l'as comparé
☐ Le rapport qualité / prix ☐ Tu t'es fié à l'avis d'un ami
(Plusieurs réponses sont possibles)

B3 Suis-tu l'avis de Banzzaï
☐ Régulièrement ☐ Souvent ☐ Rarement

B4 Regrettes-tu
☐ De ne pas pouvoir le suivre aussi souvent que tu le voudrais
☐ De ne pas l'avoir suivi avant certains de tes achats
☐ De ne pas l'avoir connu plus tôt
☐ De l'avoir suivi

B5 Tu l'achètes
☐ Tous les mois ☐ Quelquefois
☐ Souvent ☐ Rarement

B6 Si tu n'es pas abonné à Banzzaï, pour quelle(s) raison(s)
☐ Le prix ☐ La durée de l'abonnement
Autre...

B7 En dehors de toi, combien de personnes le lisent ☐

B8 Ce qui te plaît le plus dans Banzzaï

- ☐ Sa qualité rédactionnelle
- ☐ Sa maquette
- ☐ Son format
- ☐ Les scoops / avant-premières
- ☐ Les solutions de jeux
- ☐ Autre
- ☐ Les tests
- ☐ Les trucs et astuces
- ☐ Le courrier
- ☐ La rubrique arcade
- ☐ Le poster

(Plusieurs réponses sont possibles)

B9 Que préfèrerais-tu

- ☐ Un test de 5 pages sur les bons jeux et quelques lignes sur les autres jeux
- ☐ Au moins une page sur chaque jeu et trois pages sur les excellents
- ☐ Plus de texte et moins de photos ☐ Plus de photos et moins de texte
- ☐ Test et avis ☐ Test sans avis
- ☐ Un dossier ☐ Pas de dossier

(Plusieurs réponses sont possibles)

B10 As-tu un minitel et y as-tu accès ?

☐ Oui ☐ Non

B11 Si oui, consultes-tu le 36.15 Konsol

☐ Rarement ☐ Souvent ☐ Jamais

B12 Selon toi, quel est le principal concurrent de Banzzaï

....

B13 Lis-tu d'autres magazines dédiés aux jeux vidéo. Lesquels

1/...
2/...
3/...

B15 Combien dépenses-tu par mois en magazines vidéo

- ☐ Moins de 50 F ☐ De 50 à 100 F
- ☐ De 100 à 200 F ☐ Plus de 200 F

C- TON PROFIL

Ton nom......................**Ton prénom**......................
Ton âge......................**Ton sexe**......................
Ton département......................**Nb de frères ou sœurs**...........

C1 Quelle est la taille de ta ville (nombre d'habitants)

- ☐ Moins de 20 000 ☐ De 50 à 100 000
- ☐ De 20 à 50 000 ☐ Plus de 100 000
- ☐ Je ne sais pas

C2 Quelle est la profession de ton père ?

- ☐ Agriculteur ☐ Cadre supérieur ☐ Technicien
- ☐ Artisan/Commerçant ☐ Cadre moyen ☐ Employé
- ☐ Profession libérale ☐ Enseignant ☐ Ouvrier
- ☐ Dirigeant d'entreprise ☐ Fonctionnaire ☐ Autre

C3 Vos revenus pour ton foyer (parents + enfants)
(falcutatif)

- ☐ Moins de 6 000 F ☐ De 6 à 8 000 F ☐ De 8 à 10 000 F
- ☐ De 10 à 15 000 F ☐ De15 à 20 000 F ☐ De 20 à 25 000 F
- ☐ De 25 à 30 000 F ☐ Plus de 30 000 F

C4 Quel est ton argent de poche par mois

- ☐ Moins de 150 F ☐ De 150 à 300 F ☐ De 300 à 500 F
- ☐ De 1 000 à 1500 F ☐ De 500 à 1 000 F ☐ Plus de1 500 F

C5 Ce que tu (ou tes parents) possèdes ou envisages d'acquérir

	J'ai	Je veux
TV de salon	☐	☐
TV dédiée aux jeux	☐	☐
Lecteur CDI	☐	☐
Lecteur CD TV	☐	☐
Lecteur CD V	☐	☐
Discman	☐	☐
Chaîne HI-FI	☐	☐
Magnétoscope	☐	☐
Camescope	☐	☐
Un micro-ordinateur	☐	☐
Un 2ème micro	☐	☐
Vélo	☐	☐
Mobylette	☐	☐
Scooter	☐	☐
Moto	☐	☐
Une voiture	☐	☐
Une 2ème voiture	☐	☐
Un walkman	☐	☐

C6 Que fais-tu de ton temps libre

	Heures/semaine
Regarder la TV	☐
Regarder des cassettes vidéo	☐
Ecouter de la musique	☐
Lire	☐
Aller au cinéma	☐
Aller au concert	☐
Sport	☐

C7 Que fais-tu de ton argent de poche

	Achats/an
Jeux vidéo	☐
Livres	☐
BD	☐
K7 vidéo	☐
Places de cinéma	☐
Places de concert	☐
Sport	☐
Nourriture	
- Fast Foot	☐
- Restaurant	☐
- Autres	☐
Autre	☐

C8 Quelle radio écoutes-tu ....

C9 Cite-moi tes 5 marques de vêtements préférées

1/...
2/...
3/...
4/...
5/...

C10 Si tu disposais d' un chèque , quelle console ou micro aimerais-tu acheter

....

B.O.B

Quand un droïde sympa qui circule à travers la galaxie tranquillement au volant de sa soucoupe apprend que son rejeton a disparu, tu sais ce qu'il fait ? Et ben il arrête tout bêtement d'être sympa ! Il court partout pour le retrouver ! Et il se promène sur plein de planètes pour arriver à remettre la main, ou plutot la pince, dessus

BOB sort juste après les fameux Desert Strike et Jungle Strike d'Electronic Arts donc on s'attend à avoir un jeu qui cartonne ! Et on est pas déçu, ou alors juste un petit peu. Viens là que je te raconte.
BOB pour te situer la chose, c'est un jeu de plateau ! J'en entends déjà me dire "Bof, encore un !" Et ben oui encore un !

L'imagination au pouvoir

Mais comme chez E.A. on est imaginatif, on t'envoie visiter plein de planètes différentes, représentées par des maps pour que tu vois le chemin que tu as à parcourir. Et puis surtout tu te retrouves dans la peau (la féraille ?) d'un droïde avec des grosses antennes... On dirait une fourmi mutante. Tu te déplaces dans des villes, des usines, des parcs..., que tu fouilles de font en comble pour trouver des bonus. Et des bonus il va t'en falloir pour déjouer tous les pièges et ennemis qui en veulent à tes boulons ! Tu récoltes des armes : lasers, lance-flames, roquettes...

Des gadgets dignes de James Bond !

Et puis tu ramasses aussi des gadgets sympas comme le casque hélicoptère, des bombes. Ne perds pas de temps, un chrono tourne, et vu la longueur et le nombre des niveaux, y'a du boulot ! Pour les pas doués, les ramolos du joypad, y'a du password pour recommencer où on veut. Encore un petit cadeau de E.A. : une course en bolide intersidéral dans le jeu.

Alors, finalement ?!!?

C'est y pas beau tout ça ? Ben si justement, ça bouge plutôt pas mal ! En plus les graphismes, même sans être géniaux, sont assez sympas, donc tout va bien. Tu veux que je dise du mal ? Bon d'accord : c'est un peu répétitif et l'ambiance sonore est sans plus... Voilà, tu sais tout. Mais n'oublie surtout pas de prendre un bon bain d'huile pour ne pas rouiller tes fragiles petites articulations de robot ! Tes doigts vont devoir remuer vite pour arriver au bout !

David Taborda.

Voici un des rares boss du jeu et qui heureusement n'est pas très résistant, pas comme mon grand père il y a 50 ans... Mais c'est une autre histoire !

Avant de progresser dans le jeu, essaie toutes tes armes pour voir leur utilité et pour les utiliser dans les situations adéquates.

Voilà ce qu'on appelle "tomber de haut" ! Il te faudra donc quelques instants pour te remettre les circuits en place !

PRIX DE LA CARTOUCHE
300 — 400

ARCADE/ACTION
Electronic Arts – 1 joueur
Dans le genre, on a vu mieux. Mais ne soyons pas trop durs, cette cartouche offre pas mal de plaisir !

85%	GRAPHISME
88%	ANIMATION
82%	SON
90%	JOUABILITE
89%	DUREE DE VIE
81%	INTERET



JE ME DEMANDE BIEN QUEL VAISSEAU JE VAIS PILOTER POUR CETTE MISSION ?!

CERTAINEMENT UN GRAND VAISSEAU...

DESOLE, IL NE RESTE PLUS QUE CELUI-LÀ !!

WING COMMANDER

Ça va batailler ferme. La terre est menacée ! Donc mauvaise nouvelle. Tout ça se passe dans l'espace ! Et ça c'est une bonne nouvelle ! Exit donc les décors sordides et glauques des rues du Bronx et la baston à mains nues : bienvenue à bord du "Tiger Claw", porte-avions intersidéral sidérant et toute sa haute technologie !



Une fois la mission réussie, il te suffira de retourner au "Tigers Claw". Selon le degré de réussite de tes exploits, le commandant te félicitera ou il te traitera de tous les noms possibles et imaginables. Si tu meurs, tu auras le droit à un bel enterrement (un "espacerrement" !) à la Star Trek qui restera dans les mémoires !

Années 2600-2700. Je suis vieux. La terre est menacée par d'horribles aliens. Alors malgré mon grand age, je rejoins le vaisseau "Tiger Claw", base avancée près des lignes ennemies et à moi d'assurer la victoire de la terre. Pour commencer, un tour au bar (consommer avec modération) pour voir d'autres pilotes et m'entraîner dans un simulateur (le jeu dans le jeu).

On commence tranquille !

Ensuite direction la salle de briefing pour les détails de ma prochaine mission. On commence par du simple, destruction de quelques parasites et passages à travers des ceintures d'astéroïdes. Retour à la base, re-briefing, re-mission : escorter un gros convoyeur pour lui éviter un bobo... Et on m'en promet d'autres si je m'en sors ! Tout ce qui précède l'action est magnifique (au moins autant que les starlettes en maillot sur les plages de Cannes !) : animations, interscènes, dialogues, musiques etc., un vrai festival de cinéma ! Mais une fois à bord du chasseur, fini les bikinis et les belles blondes. Oublié la plage et les coquillages. Bienvenue à bord de l'hyperespace et des vaisseaux galactiques mais pas toc !

Des boutons partout !

Le tableau de bord est hypra-complet ce qui fait que la fenêtre de vue est vraiment réduite. Les commandes sont extrêmement nombreuses et tu plonges souvent (j'ai dis : on arrête avec la plage !) dans la doc (vu comme ça, OK !)pour t'y retrouver. Côté combats, il faut bien le dire, donc on le dit : c'est une réussite ! Et cela malgré l'animation "zarbi" des vaisseaux en 3D bitmap. La musique est là pour faire oublier ce petit défaut.

En bref : un jeu adapté de la version PC qui offre du bon (souvent) et du moins bon. Un titre qui n'est certes pas fait pour les fanas de l'arcade, par contre, ceux qui aiment les simulations et qui veulent autre chose que trois boutons et deux options seront comblés par cette cartouche qui change un peu (beaucoup) de ce que l'on voit d'habitude. Merci et bon vent !

2nd Lieutenant, Lionel Vilner.

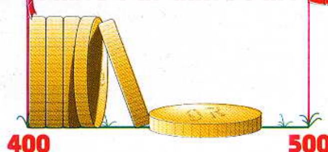


Dans le bar, tu pourras t'entrainer sur un simulateur qui te familarisera avec le combat spacial.



Le jeu est sans cesse entrecoupé de petites interscènes rigolotes comme celle-ci qui montre l'explosion en directe de ton vaisseau.

PRIX DE LA CARTOUCHE



SPORT
Loriciel – 1 à 2 joueurs
Plus une simulation sportive qu'un jeu de baston, BOB Karaté est tout simplement un bon produit. Point !

GRAPHISME	82%
ANIMATION	92%
SON	83%
JOUABILITE	88%
DUREE DE VIE	87%
INTERET	87%











SUPER JAMES POND

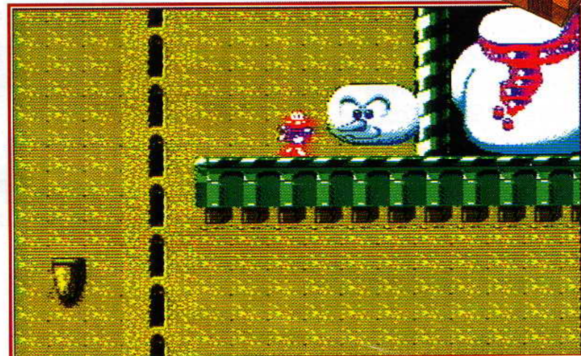


Dans la panoplie de l'agent secret moyen tu as au choix : la chaussure téléphone version Max la Menace, le stylo pistolet version James "Connery" Bond, la voiture sous marin de Bond "Moore" James, le mini revolver lance grappin de James West... Et puis il y a l'armure à queue extensible (non, c'est pas cochon !) de l'espion à écaille...

James Pond, agent secret de son état, autorisé à tuer, mi-écailles mi-armure par nécessité arrive en force sur Nes et ce n'est pas pour me déplaire.
Ta mission, si tu décides de l'accepter (j'ai déjà entendu ça quelque part !), sera de ramasser le maximum de bonus visibles à l'écran et de délivrer tes amis les pingouins pour pouvoir sortir du niveau. Attention ! Tu devras éviter de nombreux pièges (pics acérés, plateformes placées pour t'écraser...).



Armé de sa cuirasse d'acier, notre brave agent secret va foutre la raclée de sa vie à cet homme des neiges.



Ce boss reviendra tout au long du jeu mais il te faudra le taper de plus en plus si tu veux le vaincre.

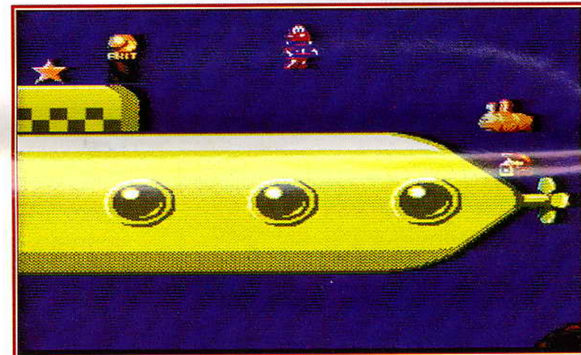
Jouer aux cartes... Ça devient vite dangereux

D'autre part, les policiers, les cartes volantes que tu vois sur ces photos ne rêvent que d'une chose : en finir avec toi. Comme tout jeu de plateformes qui se respecte, Super James Pond regorge de nombreux passages secrets et d'énigmes qu'il te faudra régler en temps voulu. Pour commencer, le programme met à ta disposition 3 vies, mais tu en trouveras d'autres, le plus souvent dans des "bonus stages". Tu pourras aussi regagner de ton énergie vitale (4 points d'énergie par vie, après tu crèves !) en récupérant les étoiles éparpillées dans les niveaux, tous différents les uns des autres : celui des bonbons, des nounours, de la salle de bain...
Pour finir : un boss de fin (normal vu que c'est pour finir). Fais très attention, cet homme est dangereux !

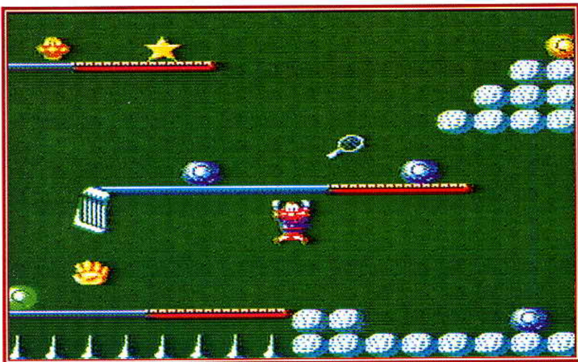
Le coin du technicien !

Reprenant les musiques de la version Super Nintendo et surtout ses graphismes, James Pond est un bon jeu pour la Nes. Je prends les paris sur sa durée de vie si les éditeurs continuent à nous sortir des jeux de ce type.
Longue vie pour la Nes !
Bien évidemment, si tu te fais descendre pendant ce jeu, la rédaction niera avoir eu connaissance de tes activités, mais rien ne t'empêche de recommencer ! Bonne chance ! Cette page s'autodétruira dans 5 secondes...
Si cette petite phrase ne te dis rien, jette donc un coup d'œil à l'une des plus belles séries télévisées, Mission Impossible ! Ça repasse en ce moment à la TV !

Michaël Valensi "le privé"



L'exploration des fonds sous-marins, ça James Pond adore ! Attention quand même !



Comme tu pourras le constater en jouant à ce jeu, chaque niveau regorge de plusieurs sorties. Choisis la bonne et à toi les bonus et les vies !

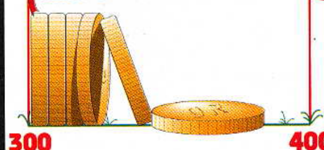


Après avoir fait une petite virée en Alaska, James Pond décide de prendre son bain. Quel veinard !

ARCADE/ACTION
Ocean – 1 joueur
Ocean nous prouve une fois de plus toute sa maîtrise des jeux de plateformes et ce, sur n'importe quelle console !



PRIX DE LA CARTOUCHE



SUPER JAMES POND CONTRE ROBOCOD

J'en vois déjà qui se demandent ce qui se passe à la rédaction de leur journal favori... "Ils sont en pleine panade !" "Ils sont à côté de leurs pompes..." Et je n'ose même pas imaginer toutes les autres petites choses qui leur passent par la tête !
Pourquoi ? Tout simplement parce que déja que ce mois ci on change un peu la mise en page mais en plus on colle sur les mêmes pages le test du même jeu !!! Mais alors où qu'il est le test et quoi qu'on en a à faire du reste ? Et c'est là que je t'éclaire de ma lanterne (magique) : on l'a fait exprès... Et on est pas fou ! Tout ce qu'on cherche, c'est justement la clarté. Alors comme le petit agent secret à écailles, qu'il s'appelle Robocod ou Super James Pond (sur Game Boy, Nes et Super Nes, remets les dans l'ordre), et ben on fait le test une fois (page de gauche pour ceux qui comprennent rien !) et on t'explique les différences (et les similitudes) sur la page de droite. Si avec ça tu ne sais pas ce que donne le jeu sur ta machine ! Tu vas maintenant tout savoir de ce jeu, de ces différentes versions...





Comme dans la version Game Boy, tu te trouves ici dans le monde des nounours. Défonce moi ces deux flicards et dépêche toi de rejoindre la sortie. Qui sait, c'est peut-être la porte qui mène au boss !

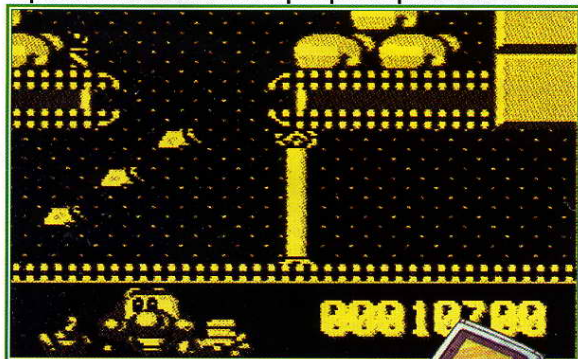


Le boss 2, comme tu peux le remarquer, est une énorme voiture aux yeux de sadique et aux dents acérées. Original pour une voiture, non ?



Ceci n'est pas un niveau mais l'endroit d'où tu démarreras tes aventures. Profites-en pour ramasser la vie, les points d'énergie et les pingouins !

Après avoir fait une superbe préview de la version Super Nintendo le mois dernier, c'est avec la plus grande joie que je reçois la version Game Boy qui est (et Dieu m'est témoin !) identique à la version Super Nintendo mais avec moins de couleurs (gag !).
Pour commencer, dans la version NES tu ne commenceras pas à l'extérieur du château et donc tu devras impérativement réussir le niveau pour pouvoir passer au suivant. Les boss(ou plutôt devrais-je dire le boss puisque c'est toujours le même quoi que plus résistant !) que tu seras amené à recontrer ne sont pas les mêmes que sur les versions Game Boy et Super NIntendo.
Ensuite pour ce qui est de l'aspect des niveaux, certains seront totalement originaux par rapport aux versions présentes sur cette page. Cependant il y aura toujours les nombreux passages secrets dans lesquels tu te réapprovisionneras en vies, énergie... et pour terminer la jouabilité sur NES est un peu moins bonne que sur Super NIntendo.

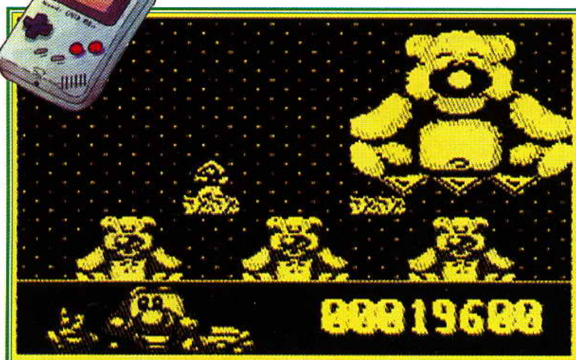


Ces cartes volantes ont décidé de te mettre des bâtons dans les roues. Défends toi que diable !

Ben où qu'elle se cache la différence alors ????

Le design de l'agent secret est identique sur les différentes versions. Les musiques restent fidèles aux originales. Les bonus de la version NES et des autres versions ont les mêmes particularités (redonner de l'énergie, des points...).
Le système de durée de vie (bien que légèrement différent sur la version NES puisqu'il est représenté par des étoiles au lieu du personnage portant l'énergie) est le même ainsi que les ennemis que tu rencontreras.





Cet énorme nounours n'est autre que le premier boss. Trouve son point faible et tu le vaincras très rapidement.





STREET FIGHTER 2 LES TECHNIQUES ULTIMES

Ce mois-ci, nous sommes heureux, à la demande de nombreux lecteurs d'inaugurer une nouvelle rubrique : "les techniques ultimes". Ce sont plus précisément les meilleurs techniques et enchaînements pour Street Fighter 2 en combat, (pas contre l'ordinateur !) qui te permettront de devenir le meilleur après un entraînement intensif.

Dans ce numéro, nous commencerons par un gros plan sur Ken et Ryu, qui sont sûrement les guerriers les plus complets de tous, et qui possèdent exactement les mêmes caractéristiques. Les autres combattants suivront les mois prochains à raison d'un par mois. Ecris nous pour nous faire part de tes réactions et de tes suggestions...

PRÉLIMINAIRES.
Il faut tout d'abord que tu apprennes à maîtriser ta tendance à trop sauter sur l'adversaire. De même, il faut impérativement que tu évites d'envoyer des boules de feu à tort et à travers.
En outre, fais en sorte de ne pas te faire coincer par l'adversaire, ce qui pourrait t'être fatal.
Quand l'adversaire te saute dessus, décoche lui de préférence un Dragon Punch (le seul coup du jeu imparable). Plus le coup sera donné près de l'adversaire, plus il lui enlèvera d'énergie. Une chose très importante : il est possible d'enchaîner très rapidement un coup normal et un coup spécial, les tests de touche étant anihilés avant et après certains coups. Pendant l'animation du gros coup de poing , fais le mouvement d'un coup spécial (Dragon Punch). Cette technique dite du doublé, difficile à maitriser au début, s'avèrera dévastatrice une fois bien placée en combat !







La technique dite du "Re-KO" : si ton adversaire est dans les pommes, exécute cet enchaînement qui peut parfois le remettre directement dans les vapes. Il comprend 3 phases : grand coup de poing sauté (1), grand coup de poing (2) et hélicoptère enchaîné (3) (en utilisant la technique du doublé pour ce dernier).

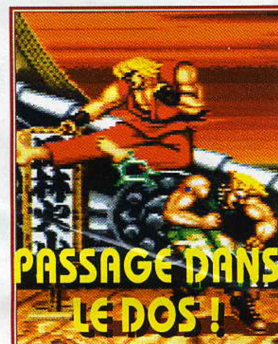






La technique du triplé : cet enchaînement est sans aucun doute le plus dévastateur du jeu (il fait perdre 60 à 70% d'énergie). La recette en est simple : grand coup de pied sauté dans le dos (1), grand coup de poing (2) et Dragon Punch enchaîné (3).

LE PASSAGE DANS LE DOS : chaque fois que ton adversaire tombe au sol (par exemple après une balayette), saute par dessus lui avant qu'il ne se relève et donne lui un coup de pied sauté dans le dos.
Cette technique désoriente énormément l'adversaire car il ne sait pas de quel côté se protéger vu que tu passes derrière lui.
Ce coup de pied sauté peut amorcer un enchaînement qui mettra ton adversaire KO (le pauvre, il n'a pas fini d'en voir de toutes les couleurs !).





LE DRAGON PUNCH : il est à la fois l'arme offensive et défensive de Ryu et Ken. En effet, ton combattant est invincible pendant le déroulement de ce coup spécial. Comme tu le vois, il peut contrer n'importe quel coup spécial comme le Sommersault Kick de Guile. De même, la boule de feu te traversera sans faire le moindre dégât ! Encore plus fort, pendant que tu te trouves à terre, quelque soit l'attaque de l'adversaire qui suivra, tu peux le contrer en effectuant un Dragon Punch dès que tu te relèves.

LA BOULE DE FEU est l'une des attaques les plus efficaces de Ken et Ryu. Elle est particulièrement utile en combat à courte distance. Si ton adversaire est coincé, mets toi à moyenne distance et alterne les vitesses de tes boules de feu. S'il tente de se dégager en sautant sur toi, il se fera souvent "soulever" par un de tes Dragon Punch. Il restera donc souvent bloqué et aura un mal fou à se sortir du coin. Tu peux aussi stopper les adversaires se mouvant lentement comme Zangief.
Attention tout de même au balayettes !



Une fois que tu auras maîtrisé les deux enchaînements principaux (Re-KO et Triplé), tu pourras trouver par toi même de nombreuses variantes. Ainsi, dans la technique du triplé, tu peux remplacer le grand coup de poing par un coup de pied moyen baissé. Autre variante que nous te proposons, dans la technique du Re-KO, à la place de l'hélicoptère, tu peux faire une boule de feu. Les variantes sont très très nombreuses et on peut broder à loisir sur les mêmes thèmes.

En espérant une fois de plus que tu auras appris quelque chose, nous finissons en soulignant qu'aucun autre journal n'est allé aussi loin dans ce domaine et que si un tournoi les intéresse, nous sommes partants ! Retrouve nous le mois prochain avec "les techniques ultimes" de Guile !

Concocté, testé et approuvé par la rédaction de BANZZAÏ.

SUPER, J'AI QU'UN SAC !!
HEU...
AAAHH !!!
PET! PET! PET! PET!



TALESPIN

Le Baloo nouveau est arrivé. Le gros nounours débarque sur Game Boy après un petit tour sur Nes ! Et comme tout n'est qu'éternel recommencement, il a toujours des problèmes avec l'affreux Don Carnage.
Comme quoi, la grande guerre entre le bien et le mal est loin d'être finie. Tout commence par une simple (enfin quand je dis simple...) livraison de marchandise qui normalement ne devrait pas poser de problème... Je dis normalement ! Mais on se demande bien ce qui est normal et ce qui ne l'est pas !

Et on fait bien de se le demander parce que tout va mal : Don Carnage envoie ses maudits pirates de l'air à tes trousses. Tu armes donc l'avion de ton zingalo et te voilà parti pour le plus grand défi de ta vie.

Que la vie est belle vue d'en haut !

Durant tes péripéties tu survoleras des mers, des montagnes enneigées (mais pas le temps de faire du ski), et pour faire le compte, tu batailleras ferme contre des crocodiles, des canonniers, des pilotes (fous) d'avion avant de pouvoir affronter les boss de fin de niveaux : des sous-marins, des machines diaboliques, rien que des trucs franchement énormes, pas trop quand même pour tenir dans l'écran, mais impressionnants quand même.

Direction le supermarché

Après avoir débarrassé la planète d'un boss, un hangar t'ouvre ses portes pour quelques emplettes. Les rayons sont fournis en tir plus rapide, continues, armes plus puissantes... à condition toutefois que tu ais ramassé le maximum de coffres et de sac d'argent se trouvant dans les niveaux pour acheter tout ça. Et puis une dernière surprise (qui n'en est pas vraiment une pour les habitués de Capcom) : de très beaux graphismes et une version remixée de la musique de super Baloo. C'est la fête sur la Game Boy.

Michaël "le pirate des airs"

Je me demande bien pourquoi le petit père Baloo s'inquiète ! Ce n'est quand même pas deux bombes et trois ennemis qui vont lui faire peur !

PRIX DE LA CARTOUCHE
200 — 300

Il est beau le gros n'avion ! Mais le problème c'est qu'il n'est pas tout seul à l'écran et que tout le monde lui en veut ! Courage...

Si tu maîtrises bien ton zingue, tu vas peut être pouvoir ramasser le gros sac à billet qui traine par terre ! Les bonus sont pas toujours faciles !

ARCADE/ACTION
Capcom – 1 joueur
Les aventures de Baloo continuent sur la Game Boy. Une bonne adaptation venue de la Nes.

GRAPHISME	86%
ANIMATION	84%
SON	81%
JOUABILITE	83%
DUREE DE VIE	88%
INTERET	87%

SNIN

ZELDA III

Tue les Boss du Light World :
Boss 1 : sers-toi des flèches, et prend l'épée quand il ne reste plus qu'un seul chevalier.
Boss 2 : Approche-toi et lorsqu'il sort, donne-lui des coups d'épée.
Boss 3 : Concentre ton pouvoir et tape-lui sur la queue.
Boss 4 : Renvoie-lui ses tirs avec le filet à papillons ou l'épée, et tu arriveras ainsi au Dark World.

TORTUE IV

Fais au menu des options, à la page de présentation : Haut Haut Bas Bas Gauche Droite Gauche Droite B et A, et tu gagneras 10 vies.

SUPER EDF

Deviens invincible pendant le jeu, fais Pause et ensuite A B X Y L R Haut Bas, et ton vaisseau sera en "Non Damage Mode".

SUPER MARIO KART

Joue seul ou à 2 en étant petit : vas aux options, appuie en même temps sur Y et A.
Lance la banane, dès qu'elle apparaît, fais A et Haut.
Pose ta coquille sur le sol derrière toi : pendant la course, fais A et Bas.
Choisis ton partenaire : au menu "Personnages", prends la 2ème manette et choisis ton adversaire, reprends la 1ère manette et combats celui de ton choix (celui que tu aura sélectionné en VS)

SUPER MARIO WORLD

Tu gagnes une vie quand tu prends l'option "P gris" transformant des ennemis en pièces à avaler. Mais pour cela, il te faut avant être avec Yoshi. Alors, saute sur le P, fais le vite manger par Yoshi et prends le plus de pièces possible, avec 6 pièces grises, tu gagnes un 1Up, et 2 et 3 etc. Quand la musique devient de plus en plus rapide, fais recracher Yoshi et recommence.

SUPER TENNIS

Vas en match final avec un joueur d'exception : K8XD3HR FTLWJPC,2GNYBQ1 4065C6P,DJSTK8X D3HRFTL,WJPVKMW 1JJ.
Choisis un personnage et donne lui un maximum de puissance : lorsque tu sélectionnes le joueur, prends la 2ème manette, et fais : 5 fois LEFT X 7 fois RIGHT et X à nouveau (tu sauras si tu as réussi si la musique change).
Tes adversaires sont trop forts, fais : R R Gauche Bas B A L L. Si la foule applaudis, tu verras apparaître les symboles de ta force et de celle du joueur que tu rencontres.

SUPER R-TYPE

Au tableau de sélection, vas sur "Easy" et stéréo, appuie sur R une seule fois, fais 9 fois Bas, pendant le jeu. Ensuite, pendant le jeu, fais Pause, appuie sur R, et A et SELECT, tu verras en bas à gauche de ton écran s'inscire le mot PRO. Tu pourras ainsi durer plus de 10mn ou bien tu ne te feras plus éclater la tête.

F-ZERO

Choisis tes voitures pour finir les leagues :
Knight League : Blue Falcon,
Queen League : Wild Goose,
King League : Golden Fox ou Wild Goose.

GRADIUS 3

Durant le jeu, fais Pause et ensuite : Haut Haut Bas Bas Gauche Droite Gauche Droite B A, retire Pause, et tu auras un nombre infini d'armes.
A la page de présentation, fais : 10 fois X, tu auras plein de crédits.
A la page de présentation, pour avoir 1450 vies, fais : Gauche et A.

FINAL FIGHT

Choisis ce que tu veux, en faisant à la page de présentation : L, R, et Start.

FORMATION SOCCER

A la page de présentation, fais L et R, et Start, pour les pénalties.

TETRIS

Joue à un niveau spécial (un cœur sera à côté du 0). Appuie sur Bas, et Start en même temps, pour choisir le niveau de difficulté de la partie suivante.

ADDAMS FAMILY

Tape : BLR66T et tu auras 96 vies et toute la famille sera délivrée, et tu passeras facilement le dernier niveau.

SUPER ALESTE

Découvre 2 stages : vas en Option, et au lieu de mettre le Joypad vers la droite, mets le vers la gauche.

BLAZING SKIES

Fais apparaître un radar en bas à gauche de l'écran : à la page de présentation, appuie en même temps sur L R et Bas, et ensuite sur Start, tu pourras voir tes adversaires et les decendre plus facilement.
Inverse les commandes : à la page de présentation, appuie en même temps sur L R et Haut, et ensuite sur Start.
Commence le jeu à la mission 4 sans finir celles d'avant : prends l'option Continue à la page de présentation, après les mots de passe, vas sur END et valide, et bonne route !

MARIO WORLD

Voici des endroits où tu peux gagner trois vies : Vanillia Dome 3, Yoshy's Island 1, Donut Plains 4, Valley of Bowser 1. Tu trouveras les interrupteurs de couleur dans les endroits suivants : Jaune : Yoshy's Island Vert : Donut Plain 4 Rouge : Vanillia Dome 2 Bleu : Forest of illusion 2.

PARODIUS

Deviens invulnérable, en commençant une partie, fais Pause, et fais sur les touches du Paddle : B B X X A Y A Y Haut et Gauche, et enlève la Pause.

SUPER MARIO KART

En "Time Trial", va dans "Ghost Valtey 1", fais plusieurs fois la course jusqu'à ce que tu fasses un nouveau record. Recommence ensuite la course sans éteindre la console et tu verras le fantôme du concurrent qui détient le record faire la course avec toi.
Pierre-François Levêque 86 Nouaillé

TINY TOON ADVENTURES

Au milieu de chaque stage, une espèce de grande cheminée se présente. Saute sur l'un des murs puis accélère. Des surprises devraient apparaitre en haut de la cheminée. Un code pour aller jusqu'au stage du football américain en mode facile :
Première case : Le verre de terre à lunettes
Deuxième case : Plucky
Troisième case : Babbs, la copine de Buster Bunny

SUPER MARIO KART

Au début de course, accélère seulement quand le deuxième feu s'allume et normalement tu partiras à toute vitesse comme si tu avais une accélération.
Quand tu choisis ton personnage, appuie sur Y et A en même temps et grâce à cela tu deviendras tout petit. Tu auras donc une meilleure tenue de route mais aussi plus de risque de te faire écraser.
Marc JUillard 79 Vouillé

ZELDA III

Pour avoir 300 rubis, vas au Nord-Est du cimetière. Il te faut le gant de puissance dans le palais du désert pour retirer les blocs blancs qui se trouvent devant la tombe. Tombe dans le trou et abats un mur. Quand tu tombes dans le trou, tu te retrouves dans les égouts du chateau d'Hyrule. Quand tu auras abattu le mur, une salle apparaîtra et dedans tu y trouveras trois bombes et trois cents rubis.
Davy Bazin 28 Brézolles

STREET FIGHTER II

ACTION REPLAY
Tue et deviens invulnérable : 7E0C2BB0 c'est le 1er code en action Replay.

LEMMINGS

ACTION REPLAY
Passe tous les niveaux : 7E009200.
Obtiens 99 fois la m^me chose :
bombers : 7E009763,
constructeurs : 7E009963,
creuseurs horizontaux : 7E009A63,
creuseurs verticaux : 7E009C63,
grimpeurs : 7E009563,
parachutes :7E009663,
pioches : 7E009B63,
stoppers : 7E009863.

BOY

GARGOYLES QUEST

Les ailes du faucon se trouvent au dessus du deuxième village. De plus, dans le village des 4 maisons, avant le pont, tu pourras échanger 8 "vials" contre un talisman du cyclone. Mais tu peux en retrouver un gratuit par la suite, aprés la porte de droite.

DOUBLE DRAGON 2

Pour battre les boss de chaque fin de niveau sans te faire toucher dés que, par exemple le boxeur ou l'homme à la tronçoneuse bougent de haut en bas sans arrêt. Jusqu'à ce qu'il s'arrête, descends ou monte, attends-le et donne lui un super coup de poing et ne le lache plus.
David Deparetère 62 Vendin le vieil

LEMMINGS

Voici quelques codes pour le niveau : Level 2 : TYRNVD Level 3 : GFDRTL Level 4 : DFGTYN Level 5 : NNBGTQ Level 6 : TYRBNC Level 7 : DGBFHY Level 8 : CVRKJT Level 9 : JSRBSV Level 10 : FKJTYQ Level 11 : VSPDNQ

MICKEY MOUSE II

Voici quelques codes :
2 : Test 3 : Game
4 : Ship1 7 : Root
5 : Race 16 : Fire
18 : Read6 : Word
19 : Tape7 : Shop
20 : Unit 8 : Size
21 : Song9 : Quiz
22 : Tyre 10 : Doll
23 : Love 11 : Date
24 : Note 12 : Zoom
25 : Jazz 13 : Disk
26 : Help 14 : Gold
27 : King 15 : Zero
28 : Gift
Il n'y a pas de code pour le combat avec le Roi Cornu.

MARIO LAND 2

Quand tu meurs, Mario saute, alors, appuie sur Start puis Select. Ce code ne marche pas dans les passages secrets ni dans les forteresses de Wario.
Julien Peine 63 Clermont-Ferrand

MARIO LAND

Tu peux choisir ton niveau si tu termines 2 fois de suite le jeu (1 fois en mode normal, la seconde en mode Hard). On peut aussi sauter à la même hauteur qu'avec le turbo mais en restant immobile, pour cela, faire Bas et appuyer sur A.

KIRBY'S DREAM LA,D

Pour une partie plus difficile, appuie simultanèment sur "Haut", "Select", et A. Pour avoir le sound test et le round test, faire Bas, Select, et B.

CASTELVANIA

Au niveau 2, après le pont, il y a des escaliers où des yeux tombent. Quand l'un d'eux est sur la marche du milieu, détruis le et une corde apparaitra : elle mène à une porte secrète.

BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY

Lorsque tu es dans la seconde forêt ne tire pas sur mad-man : passe derrière lui et touche la corde au sol, il s'échappera et t'aidera plus tard.

NEMESIS

Pendant le jeu, fais une pause, et appuie sur les touches suivantes : HAUT HAUT BAS BAS GAUCHE DROITE GAUCHE DROITE B A et il ne te restera plus qu'à enlever la pause pour obtenir toutes les armes. Cette astuce ne marche qu'une seule fois par partie.

TRAX

Vies infinies : 0203DEC9
Balles perforantes permanentes : 0A01CAC9

TERMINATOR 2

Voici un petit guide pour vous aider à trouver l'ordre correct et à détruire les tours, en comptant de la gauche : 4ème tour 1er tour 5ème tour 2ème tour 3ème tour. Une fois que tu auras suivi cet ordre, il te suffira d'aller vers le côté droit de l'écran.

METROID 2

Pour trouver la "Varia" : quand tu te trouves dans une salle où il y a plein de boulles, détruis les avec les bombes puis, tire sur la boule coincée entre deux pierres et la "Varia" apparaitra.

GARGOYES QUEST

Quelques codes : 7ARZ-AN8A CNKY-H7HX MAT5-HDB 9H6Z-TESP CNKI-ZTIX D579-6TV
Jérôme Siérant 59 Maubeuge
Action Replay Game Boy
F1 RACE Game boy
Pour le turbo infini : 08309AC3

DOUBLE DRAGON II

Vies infinies : 0203AFC6

MAC DONALDLAND

Energie infinie : 0105D0D3
Xavier Rolland 37 Tours

NES

PROBOTECTOR

Pour avoir 30 vies, appuyez sur HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, A, B, B, A et START.

BOULDER DASH

Voici les codes pour accéder aux niveaux :
World 02 : 635870
World 03 : 840137
World 04 : 840967
World 05 : 225378
World 07 : 752053

SUPER MARIO BROS 2

Pour aller du 3-1 au 5-1 : Après avoir passé la première porte, laisse-toi tomber au fond de la cascade et entre dans la porte. Prend la 6ème gemme et mets-la sur la jarre.

SUPER MARIO BROS

Pour aller du 4-2 au 8-1 : Après le premier ascenceur, mets-toi juste au bord du ravin et saute. Tu découvriras une pièce sous la plate-forme et décale toi de deux cases (voir le sol) puis saute. Décalle toi une dernière fois et saute pour monter sur l'escalier, casse les pierres qui sont au dessus de toi et tu trouveras un haricot magique.
Thierry Rabesoa 37 Veigné

GREMLINS 2

Et voici tous les codes d'accés aux niveaux de ce jeu :
Niveau 1-1 : GBQK
Niveau 1-2 : BVKF
Niveau 2-1 : DXNH
Niveau 2-2 : CGMW
Niveau 3-1 : NJTD
Niveau 3-2 : ZFPJ
Niveau 4-1 : SHMC
Niveau 4-2 : VLBB
Niveau 5-1 : NXRD

LIFE FORCE

Pour avoir 30 vies au début du jeu, fais : HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, et START pendant la page de présentation.

METAL GEAR

Voici un code pour la fin du jeu : T1111 11611 11111 11111 11116

LOW MAN

Dans le niveau 1-2, lorsque tu arrives devant l'engin vert, prends le walker et au-dessus tu trouveras une plate-forme. Saute dessus et tu verras une capsule triangulaire. Mets toi devant et tu seras transporté sur le Cyber express, train qui te mène au deuxième monde.
Au niveau 2-1, il faut que tu ais assez d'antigravité au début pour pouvoir sauter et atteindre une espèce d'œuf. Rentre dedans, et tu découvriras un stage rempli de bonus. Au niveau 3-1, quand tu arrives dans les spiders, prends-en un et, au lieu d'aller dans la caverne, vas à gauche et entre dans celle qui est en face de toi. Saute et essaye de monter sur ta gauche, quand tu seras arrivé en haut, tu verras une option en forme d'œuf qui te transportera vers un monde caché.

BATTLE OF OLYMPUS

Pour vaincre Hadès, le maitre des enfers, aprés avoir fait apparaitre son ombre avec la pierre de lune, il te suffit de sauter vers lui, et de faire HAUT avant de retomber sur le sol. Refais le une nouvelle fois ensuite.

DOUBLE DRAGON II

Voici une série de continues :
Niveau 1-3 : fais GAUCHE DROITE BAS DROITE A B sur la manette 1
Niveau 4-6 : fais HAUT BAS GAUCHE DROITE B A sur la manette 1
Niveau 7-9 : fais A A B B BAS HAUT DROITE GAUCHE sur la manette 2

CAPTAIN PLANET

Pour vous aider à progresser dans ce jeu, voici la liste complète des codes pour accéder aux niveaux :
Niveau 1-2 : 763754
Niveau 2-1 : 955783
Niveau 2-2 : 637511
Niveau 3-1 : 148574
Niveau 3-2 : 186565
Niveau 4-1 : 920272
Niveau 4-2 : 799274
Niveau 5-1 : 344551

TOTALLY RAD

Va à la rencontre du premier soldat vert et positionne-toi pour qu'un maximum d'ennemis prennent place dans l'écran. Tues-en un maximum : tu pourras gagner 13 vies au maximum, 100 soldats tués donnant droit à une vie supplémentaire.

DUCK TALES

Un petit truc s'il ne te reste qu'un point d'énergie : tu peux faire le plein d'énergie. Pour cela il te faut au minimum 3 millions de dollars en argent total (coût de l'opération), et appuyer sur SELECT au moment où tu veux te régénérer.

ADVENTURE ISLAND II

Si tu n'arrives pas à atteindre la dernière île, tu peux obtenir le Select Stage en faisant, à l'écran titre, DROITE, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, A, B, A, B.

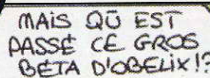
JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU

Pour avoir le Select Stage à l'affichage du premier écran, tape : HAUT, HAUT, BAS, BAS, HAUT, BAS, B, A sur la première manette. Laisse appuyé B sur la deuxième et START sur la première. Le niveau affiché peut être modifié par les touches HAUT et BAS.

est présentée par



Tél : 16 1 43 290 290



ASTERIX

Et une histoire de romains, de druide et de gaulois ! Une ! Par Toutatis, ça va barder dans les chaumières... Tout ça parce qu'après Astérix la BD, Astérix le parc, voilà Astérix le jeu. Et tu peux me croire sur parole, on va bien s'amuser ! Et si jamais je mens, que le ciel me tombe sur la tête...

Alors voilà : toi tu es Astérix le gentil petit gaulois casqué à moustache et tu es bien embêté : ton grand (et gros) copain Obélix n'est pas revenu de la chasse aux sangliers.

Ils sont fous ces romains

Il s'est fait enlever par les romains (il faut croire qu'il était fatigué) et, si tu n'interviens pas, il risque fort d'aller nourrir les lions dans une arène de Rome histoire d'amuser un peu César.

Donc on arrête là la sieste et en route pour retrouver le gros tailleur de menhirs.

Astérix le tourix !

Un long voyage qui te fait traverser la Gaule, parcourir l'Empire Romain, fouiller les pyramides d'Egypte... avant de pouvoir y parvenir. Comme tu es Astérix, ta meilleure arme sera ton poing dévastateur (ce qui est amplement suffisant).

Tu auras l'occasion de récolter des étoiles (tu en ramasses 50 et tu as une vie), et de trouver de la potion magique (sous la forme d'un chaudron fumant !) histoire de frapper plus fort.

Une potion et ça repart !

La seule question que tu devrais te poser : seras-tu assez habile pour combattre les pirates assoiffés de gaulois, des armées entières de romains et les vautours qui attendent patiemment que tu fasses une erreur ? J'espère pour toi que c'est le cas !

Mais rassure toi : comme tu le sais, moi, je suis bon ! Alors je te donne un petit conseil : où que tu sois dans ton périple, dès que tu vois une clé : fonce dessus ! Ça te mènera directement dans une pièce bourrée de bonus.

Prêt pour le grand saut ?

Voilà tu sais tout (ou presque) de ce jeu qui à tout pour plaire avec ses graphismes et sa musique sympatix !

Et que Bélénos soit avec toi !

Michaël "le druide" Valensi.


Ne pas tomber de la plateforme, éviter la souche et le trou... Bon courage !


Catapulte = fin de niveau ! Et si tu mets le paddle vers le bas...


Ah, un romain ! Une petite gorgée de potion magique et Astérix n'en fera qu'une bouchée. Par Toutatis !

PRIX DE LA CARTOUCHE

200 — 300

ARCADE/ACTION

Infogrames – 1 joueur

Le plus célèbre des gaulois se prend pour Mario. Une des meilleures cartouches pour Game Boy !

89%	GRAPHISME
91%	ANIMATION
88%	SON
90%	JOUABILITE
92%	DUREE DE VIE

92% BANZZAI OR


Dans le troisième niveau, les choses se compliquent. De nouveaux dangers apparaissent comme cette catapulte lanceuse de boules de feu.


Les sangliers peuvent être utiles pour passer les champs de pics. La version gauloise des transports en commum.

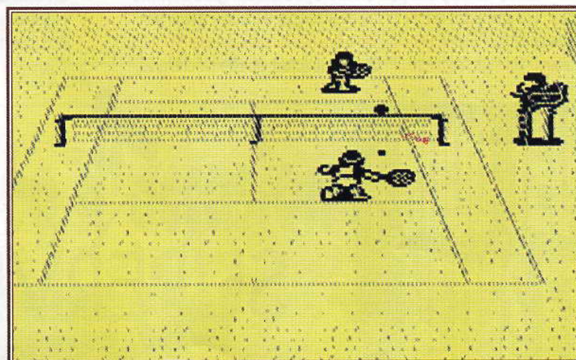

Te voilà dans un des nombreux niveaux secrets. Pour en sortir, une seule solution, ramasser la clé !


Dans chacun des niveaux, il y a des pierres marquées du symbole "A". en les détruisant toutes, tu pourras accéder à un niveau secret.



TOP RANK TENNIS

Jeune homme bien sous tous rapports, 17 ans 1/2, recherche trois partenaires de jeu pour disputer partie sur Game Boy.
Si, comme moi, tu sais tenir un manche et que tu as le poignet délicat mais ferme, n'hésite pas à me téléphoner. En outre, tu possèdes impérativement une Game Boy et le câble "com-link" qui nous permettra d'interagir et surtout de vibrer ensemble... si tu vois ce que je veux dire !



Décidément, ce n'est pas la grande forme aujourd'hui ! Une montée hasardeuse, et c'est parti pour une vollée hésitante. Gare au passing !

Au cas où je déciderais de donner suite à ta candidature, je te laisserai libre de choisir la nature du terrain de jeu (terre maso... pardon, terre battue, herbe, dur).

Options pour tout le monde !

Pour pimenter un peu plus la partie, et je pense que ce point rendra ma proposition extrêmement attractive, tu pourras choisir le style de joueur que tu incarneras : dominateur, frappe forte, moyenne ou... passif, tout en toucher et en délicatesse. Sache pour ta gouverne que tous les coups sont permis, je dirais même plus, encouragés : lob (attention aux fautes de frappe !), smash, volée : tout y est.

Un arbitrage sans faille !

Pour régulariser nos ébats, tout sera arbitré de main de maître par un juge impartial qui, tout en admirant le spectacle, saluera chacun de nos coups gagnants et de nos ratés par des phrases susurrées d'une voix digitalisée monocorde du plus bel effet. Spectateur attentif de nos passes d'arme, celui-ci disséquera tes capacités : jeu de jambes, points gagnants, aces... toutes choses qu'il te remettra en mémoire pendant les pauses que nous ne manquerons pas d'effectuer entre nos joutes physiques.

Faire la fête à quatre...

Comme je te le disais dans mon annonce, grâce au câble "com-link" et à un petit périphérique, on double les capacités du jeu ! Alors à très bientôt pour un double (mixte de préférence !) de qualité, sur le bon principe "quand il y en a pour deux, il y en a pour quatre". Qu'attends-tu encore ? Rejoins moi vite pour juger sur pièces ! En plus un jeu de tennis au moment de Roland Garros !
Quoi ? Je ne t'avais pas dis que c'était du tennis ?! Ah bon ! Et bien maintenant c'est dit et bien dit !
Et pour en savoir un peu plus à propos de Roland Garros, sais tu que ce n'est pas seulement le nom d'un tournoi de tennis mais surtout d'un des pionniers de l'aviation et qu'il a été le premier à traverser la Méditerranée en 1913 avant de mourir à la fin de la première guerre mondiale ?

Hong Hai Vuong.



Si tu ne maîtrises pas le lob à fond, fais gaffe en l'utilisant... S'il est trop court, attends-toi à un retour en smash ! Et bon courage pour le retourner !

SPORT
Nintendo – 1 à 4 joueurs
Sans aucun doute la meilleure simulation de tennis. Pas facile à manier au début, mais on s'y fait !

GRAPHISME	85%
ANIMATION	92%
SON	90%
JOUABILITE	88%
DUREE DE VIE	93%



A gauche en haut : un puissant passing-shot de revers de mon adversaire et me voila obligé de plonger (trop tard...).

A gauche au milieu : quand ce n'est pas un passing, c'est un lob ! Pourquoi que je marque pas de point moi ?

A gauche en bas : pour une fois je vais enfin pouvoir toucher la balle... Admire la qualité du revers, et prends en de la graine (de champion !).



NOS LECTEURS SE LA DONNENT... LA PAROLE

Bonjour et bienvenue dans mon courrier ! Heuu ouais aujourd'hui je me la fais un peu à la Jacques Martin... Bon je vois que ça en agace certains, alors on va passer à autre chose. Dites-moi, c'est la chaleur qui vous a fait disjoncter ou quoi ?? Ce mois-ci, j'ai reçu pleins (disons 4 ou 5) de lettres adressées à Banzzai et me parlant de Supersonic... Ou alors vous vous êtes tous donné le mot ?? Sinon on a reçu une lettre d'insulte... Ça n'a pas beaucoup d'importance surtout qu'elle n'était pas signée... Ça manque de courage !!!

● Ce doit être la lettre la plus courte que je n'ai jamais reçue : *"Est-ce-que Mario Paint va sortir sur Game Boy ?"* Et la souris ?? Où la brancherais-tu la souris hein ??? Non pas de Mario Paint prévu sur Game Boy, désolé.

Aurelien B, 59 Bousies

● Gilles ne se perd pas en dialogue inutile (pas comme moi ??? qui a dit ça ??????) et attaque de suite avec ses questions : *"Est-il vrai qu'une nouvelle version de Human Grand Prix est prévue ?"* Oui, tout à fait et elle portera le nom de F1 Pole Position. Pour être précis, sache que c'est Ludi Games qui distribuera le jeu en France.
"Final Fight 2, World Heroes et Art Of Fighting sont-ils à la hauteur de SFII ?" Attends un peu, mon gars, on ne les a pas tous vus. Mais à ta place, je ne classerais pas Final Fight 2 dans la même catégorie que les deux autres et SF 2. En tout cas, si tu veux mon avis, attends la sortie de Street Fighter 2 Hyper Fighting sur Super Nintendo prévu (d'après nos dernières nouvelles) le 12 juillet au japon.
"Quelles pourront être les possibilités supplémentaires avec le CD-ROM dans les jeux à venir ?" Déjà les jeux pourront faire beaucoup plus de mégas et donc seront de plus en plus beaux, le son aussi sera d'une qualité pratiquement parfaite, de plus, dans un futur plus lointain, le support CD permettra la diminution des coûts de fabrication, et ainsi des prix de jeux. *"Quand sortira The Empire Strikes Back sur Super Nintendo ?"* Pas avant la fin de l'année !
Pour finir je ne vais pas lui poser une question, mais seulement lui indiquer qu'il y a un "N" à Nintendo, et donc que cela ne s'écrit pas Nitendo.

Gilles Moreau, 67 Strasbourg.

● Bon je vous avais dis que je regarderai pour brancher votre console avec un moniteur Amstrad. Le problème, c'est que je n'ai pas pu essayer, vu que je n'ai pas de moniteur Amstrad, mais je me souviens avoir fait ça avec un Amiga/Amstrad il y a quelques années. Le seul défaut de ce montage était la luminosité un peu trop claire, et qui n'était pas réglable. Je vous donne le brochage, mais je vous précise que j'ai pas essayer sur une console...

Moniteur Amstrad prise péritel	Brochage
broche 1	broche 15
broche 2	broche 11
broche 3	broche 7
broche 4	broche 20
broche 5	broches 13/9/5/18

la broche 6 (luminosité) n'est pas connectée.

● Ha, voila mon dessinateur préféré de ce mois-ci. Dommage que tu n'ais pas laissé ton adresse, enfin pour la peine je vais répondre à tes questions : *"Dragon Quest 6 est il prévu ?" "Dragonball Z 3 est-il en cours de route ?"* Oui pour les deux. Comme je le dis à chaque fois, pourquoi les éditeurs s'arrêteraient puisque ça marche si bien... Par contre pour te dire quand ils arriveront en France, c'est une autre histoire. Satan (en plus c'est diabolique je peux même pas savoir de quelle ville tu es, on m'a arraché tous les timbres sur les enveloppes)

● Lui, il veut tout savoir alors on y va : *"Quels sont les meilleurs jeux, sur Super Nintendo, de basket ball, de hockey sur glace, de football et de baston (à part SFII) ?"* Bon alors dans l'ordre, NBA Basket Ball mais il n'est pas encore sorti, attends quelques semaines. NHLPA Hockey, Super Soccer et Ranma 1/2. Attention, Ranma n'est pas encore sorti officiellement !

Christophe Rozzonelli, 13 Marseille



OPTION 1 : Economique, mais lent !

BANZZAI vous propose désormais, dans ses colonnes, une rubrique "Petites annonces". Elle est ouverte à tous ses lecteurs et gratuite. Achats, ventes, échanges, correspondants, clubs, messages personnels, etc, etc. Pour être sûrs de passer dans le numéro d'après, il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 29 du mois à l'adresse suivante
P A BANZZAI, 19, rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!

Nous pouvons entrer votre(vos) annonce(s) dans le minitel (code 3615 INFO PA) une semaine avant la sortie du magazine vers le 30 du mois. Pour cela les annonces doivent également être parvenues avant le 29 du mois. Dans ce cas vous joignez 20 francs en chèque, mandat, CCP ou timbres poste au texte des annonces et vous les faites parvenir à la même adresse. Bien entendu, les annonces passeront également dans le magazine.

OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!

Vous pouvez passer vous-mêmes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le minitel en tapant 3615 code INFO PA, rubrique "Ecrire une PA". Elle est consultable par tous les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas n'importe quoi. Vous pouvez aussi, à tout instant, consulter les autres propositions en tapant 3615 INFO PA, rubrique : "Lire les PA".0 Si vous voulez que les annonces passent, en plus, dans le magazine, vous nous les envoyez, sans chèque, évidemment, à l'adresse ci- dessus.

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....
N° de téléphone : ....

Je possède une
❑ Super Nintendo – ❑ Nintendo – ❑ Game Boy
❑ AUTRE...............

Département : |_|_| ❑ VENTE – ❑ ACHAT – ❑ ECHANGE

Libellé de votre annonce (N'oubliez pas votre N° de téléphone)

Titre de votre annonce |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

BANZZAI

Vds. Jx. Snin Pilot wings : 250 F. ou éch. contre : Castlevania IV, Addams Family, Bien Zero ou Popoulus. Tél : André. Tél : 77-79-33-17

Vds. Nes + 6 jx. (SMB3, Ducktales the New Zealand story et autres). Prix : 1 000 F. Demander Jean. De préférence dans les Ardennes. Tél : 24-59-06-15

Vds. console Game Boy + 4 jx. + loupe + Four Player adapter sous garantie. Prix : 600 F . (ou échange.) Demander Anthony H.R. Tél : 23-39-52-61

Vds. sur SNIN FR. Zelda III neuf, + bte + notice. Prix 320 F. ou échange contre 2 jx. Vds SMB4 : 290 F. Demander Asim sur le 95 . Tél : 34-21-10-89

Vds. ou éch. Nes + 3 jeux : DDI , Mégadrive ou Core Grafx + quintupleur + 2 jx. contre jx SNIN. Contacter Yann tous les soirs après 17h30. Tél : 93-12-15-59

Vds. Game Boy : 300 F. et jeux à 100 F. Vds aussi une console Nintendo : 300 F. et jeux à partir de 150 F. Demander Franck. Tél : 20-75-52-15

Vds. console Nintendo + 2 manettes + jeu Tortue Ninja . Prix : 400 F. Tel après 18h00. Tél : 26-51-76-37

Vds. Nes + 4 jeux : World Cup , Maniac Mansion, Urban ect ... (tout en TBE) Demander David après 18h00. Tél : 27-91-18-55

Vds., Ach. , Ech. , jeux Super Nintendo FR., US., Jap. Possède Another World, Sonic , Blastman, Fatal Fury ect... Contacter William. Tél : 53-83-60-36

Vds. ou éch. Super Mario IV (neuf) Super Nintendo pour 325 F. port compris. Contacter Mathieu. Tél : 30-31-26-29

Vds Nes + 2 manettes + cartouches super Mario Bros/ Dunk hurt + Zapper (450 F.) + Paperboy + Low G Man + Tennis (100 F.pièce) le tout en excellent état. Tél. de18h00 à 20h Tél : 48-57-74-39

Vds. Super Nintendo (Française) avec SF2 et Populous. Prix : 1 600 F. ou échange contre Gameboy + 4 jx. ou Game Gear + 3 jx. ou Megadrive + 3 jx.dont Sonic. Tél : 43-95-28-91

Vds. NBK jeux Super Nes Famicom Nintendo dont Castel IV, Zelda III, Starfox,ect...(Prix interessants) Demander Emmanuel. Tél : 48-78-45-56

URGENT. Vds sur MD Aliien-Storm et F-Worlds : 200 F. pce. ou éch. contre Raiden et Hell-Fire. Contacter Fabrice à partir de 17h00. Tél : 64-29-45-89

Vds. ou éch. jx. sur Nes entre 150 f. et 200 f. Demander Fred. Tél : 40-46-56-41

Vds. Nes + 2 manettes + 1 manette Nes Max + pist.+ 7 jx. Le tout 1 000 F.Contacter Nicolas. URGENT. Tél : 45-90-53-66

Vds. ou éch. Jx sur Super Nintendo Saleste : 300 F. S.Mario Kart 350 F. Ruty : 400 F. Dead Dance : 500 f. ou éch. contre D.Ball ZII ou autres . Demander Arnaud. Tél : 39-61-32-53

Vds. jx. Nes : Cobra, Triangle, Simon's Quest-goonies II : 180 F. l'unité ou 500 F. les 3 ou éch. contre jx. Game Gear de préférence sur Toulouse. Tél : 61-75-94-64

Vds. + de 20 jx. sur GG, MD, Lynx.De 100 F. à 300 F. Liste contre un timbre. Ecrire MAINCENT 66 rue Brancion 75015 Paris.

Vds. pour Gameboy : Bugs Bunny. Prix: 150 F. Demander Eric. URGENT ! Tél : 88-63-06-44

Vds. ou éch. jx. MD. GX4000 . Sur région Havraise. S'adresser au 396 rue de Verdun 76600 Le Havre.

Vds. Nes + 2 manettes + Nes advantage + 5 jx.(Faxanadu, Super off road ect...) Prix : 600 F. à débattre. Tél : 69-31-11-03

Vds. ou éch. jx. GB : Mickey Mouse et RType contre : Ducktales, Double Dragon II ou Robocop Tél : 38-73-43-18

Vds. Nes + 2 Apper + 2 manetttes + 2 jx. Prix 400 F. Jeux Nes : 150 F pièce. Jeux Mégadrive : 200 F à 250 F pièce. Contactez Julien. Tél : 40-25-64-84

Vds. Super Nintendo + 2 manettes + SMB4 + Zelda III + AD29+ Streetfighter II. Le tout 1 800 F.Contacter Eric après 17h30. Tél : 82-23-91-13

Vds. 16 jx. de 150 F à 320 F. pièce. Prix à débattre. Possibilité de vendre plusieurs jeux moins cher. Demander Julien Tél : 39-11-96-58

Vds. Nes + 2 Jx. + 2 manettes : 400 F . Vds. Mario III , Mission impossible , ect... 200 F. pièce ou le tout 1 100 F. Contacter Hubert avant 19h00 . Tél : 46-42-15-61

Vds. console Super Nin. + 5 jx. + 2 manettes . Prix 2 500 F. ou éch. contre Neo-Géo + 1 ou 2 manettes+ 1 jeu. Contacter david après 18h00. Tél : 25-31-02-32

Vds. ou éch. Super EDF Super Mario, World Super Ghouls and Ghosts. Contacter Jérôme après 20 h00. Tél : 49-63-83-49

Vds. Nes + 7 jx. 1 200 F. le tout en TBE.Demander Florian. Tél : 78-80-06-13

Vds. Megadrive Française + 1 manette + 4 jx :Gaiares-F22 - Lotus- Turbo Challenge - Eswat . Prix 1 400 F. Tél : 47-93-12-08

Vds. console Nes + 5 jx.: Tortues Ninja, Dream Master, Shadowate, Mario Bros II et III . Prix 1 400 F. contacter Cédric après 18h00. Tél : 44-75-41-44

Vds. jx. sur Atari Lynx : Zanlord, Mercennary, Xybots, ... Prix 150 F. pièce. Tél : 49-62-04-03

Vds. 4 jx. Nes pour 500 F. + une Nes Advantage pour 100 f. ou deux à part entre 50 F. et 200 f. Tél : 91-68-69-63

Vds. jx. Amstrad 6128+ entre 40 F. et 100 F. avec notice et boîte ou vds. les 35 jx. 350 F. Contacter NIcolas entre 18h00 et 20h00. Tél : 39-89-12-28

Vds. jx Super Nes : Warspeed. Etat neuf cédé : 300 F. Contactez Olivier de 18h00 à 20h00. Vds aussi Nes + accessoires + jx : 200 F. Tél : 42-21-36-44

Vds. jx. GB120 à 170 F. pièce : Lemmings-Empire, Strickes Back, Addams Family ect...Paris 13 ° . Tél : 45-89-74-89

Collectionneurs, ceci vous intéresse ! Vds. K7 Atari 2600 BE . Les Best of Atari + 1 K7 XE. Contactez Fabien après 19h00. Tél : 20-31-02-44

Vds. Jx Super NIntendo : Super Soccer , Bats Nightmare, Street Fighter II. Demander Ludovic. Tél : 48-55-94-86

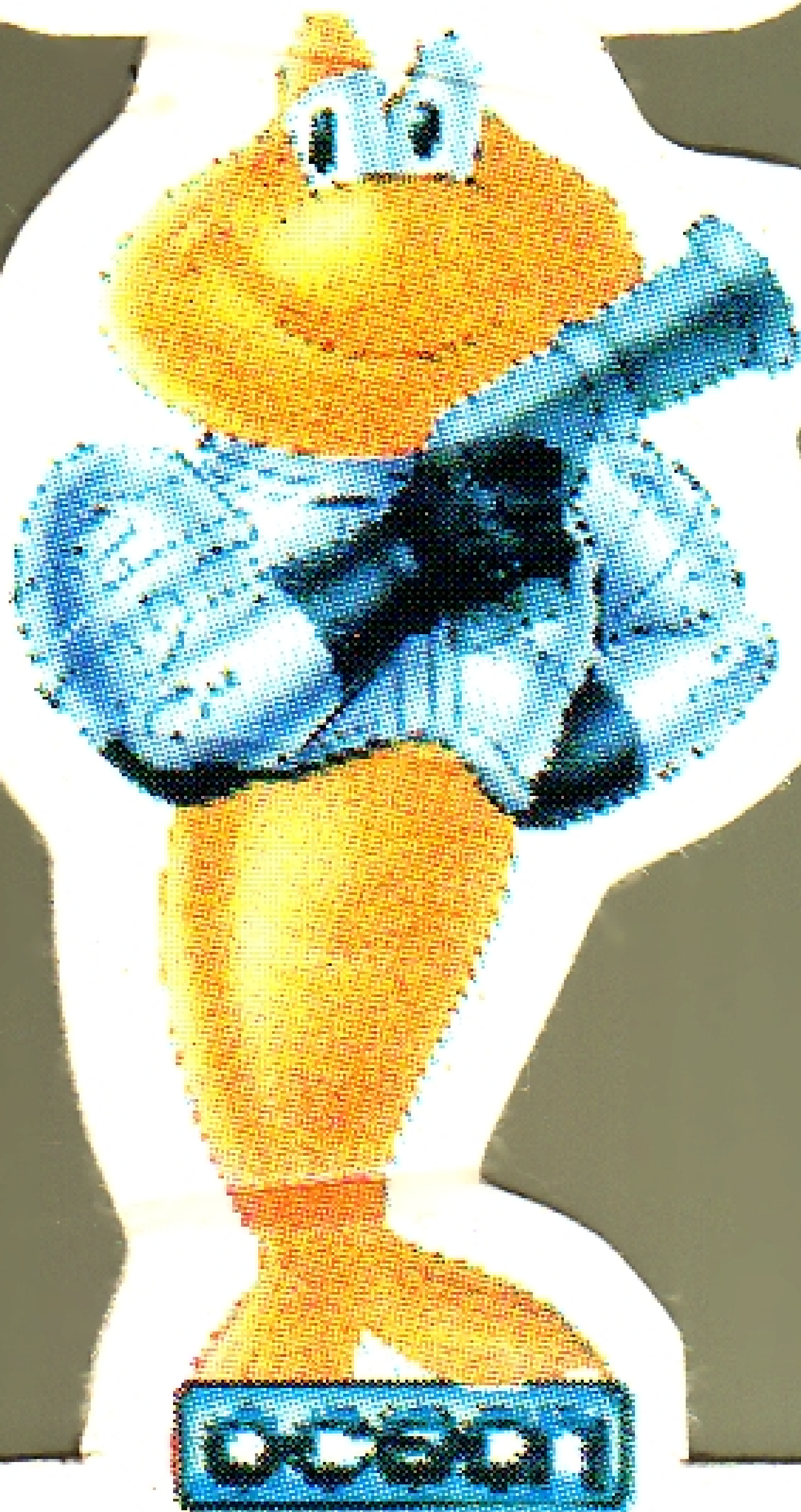
Vds. sur S. Nin. Super Tennis : 250 F. avec Bte. et notice, très peu servis, ou éch. contre Actraiser. Téléphoner aux heures de bureau. Tél : 46-27-45-28

Vds. Magical Ouest, Mickey , sur Super Nes. Prix : 350 F. Echange contre Dragon Ball Z II ou Nigel Mansell. Téléphoner après 20h00. Tél : 82-54-29-93

Vds. ou 2ch. jx. : Snin Populous à 400 F. ou contre S. Mario Kart . Appeler tous les soirs à partir de 19h30. Tél : 59-23-48-08

Vds. Beep-Beep (sans bte.): 250 F. Ghouls'n (bte et notice) : 300 F. Fatal Fury (bte) : 350 F. ou le tout 800 F. Vds. Mégadrive + 2 jx. + 2 manettes : 1 000 F. ou éch. Tél : 93-88-58-24

Banzai



Super James Pond